ボリュームUP&定価値下げ！ サターンの最新情報をパーフェクト・フォロー！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

Weekly

値下げ断行！ 350 YEN

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年8月8日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻27号通巻183号
SOFT BANK
350 YEN [特別定価]
1997 08/08 Vol.27

特集
夏休みの映画はアニメに決定！
新世紀エヴァンゲリオン、スレイヤーズ ぐれえと、もののけ姫など夏の話題作満載！

特報!!
新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
スーパーロボット大戦F
バイオ ハザード
ラストブロンクス
THE LOST WORLD-JURASSIC PARK-
AZEL-パンツァードラグーンRPG-
CULDCEPT/幻想水滸伝
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
RONDE～輪舞曲～/プリンセスクラウン
リアルサウンド～風のリグレット～
DESIRE/グランディア
トランスポートタイクーン
デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
卒業III/デッドオアアライブ

セガサターン最新ソフト満載！
スレイヤーズ ろいやる
卒業S/ウイルス
ラングリッサーIV/ロックマンX4
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
あすか120% リミテッド

セガサターンSOFT COMPLETE GUIDE!
ウィリーウォンバット
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～

セガサターンマガジン 1997●8月8日号●Vol.27
特集 夏休みの映画はアニメに決定！/新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
SOFT BANK

究極のゲーム？

SEGA SATURN

ORCHIDS

葛飾ダンプスターズ

KATSUSHIKA DUMPSTERS

MURDER

HELTER SKELTER

JACK IN!!

Shinjuku mad

六本木野歌

NEOSOUL

DOGMA

怒愚魔

G-TROOPS

本物見せてやるぜ！

伝説のチームSOUL CREWの出現によって、第一次東京抗争は終焉をむかえた。
皆が平穏な日々を送る中、チームのリーダーが何者かに殺害されたことにより、
各チームの力の均衡は再び崩れ、時代は第二次東京抗争へと向かっていくことになる。
ラストブロンクス… 闘いは、いまラストステージへ。

ラストブロンクス　8月1日発売予定　6,800円［格闘アクション］

※ラストブロンクスは、8月1日の発売日になりました。

NEWS

「ラストブロンクス」テーマソングCD、8月6日発売!!

JAGGY LOVE/D'SECRETS

¥1,020（税込）アイノックスレコード　PCDA95016

今年度最大の話題作、

セガサターン用超大作RPG「グランディア」体験版

を7月27日（日）に、キャンペーン参加店にて無料配布!!

お問い合せ先：☎03-3984-1136

「R.P.G」は（株）バンダイの登録商標です。

イケてる スケてる

COOL PAD プレゼント!

期間中(6/20~8/31)に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。

※一部対象外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉

※賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。

※HIサターン・V-サターンも対象商品です。

SEGA SATURN™

希望小売価格 ¥20,000（税別）

本のゲーマー。

参加資格は、まず、セガサターンモデムを手にいれること。この夏、「デカスリート FOR SEGANET」をもれなくプレゼント。

XBAND 1周年を記念して、セガサターンモデム基本セットに、もちろん値段はそのままで、「デカスリート FOR SEGANET」と「インターネット2」がもれなくついてくる。買えば、そのまま、スーパーネット陸上へのエントリーが可能なのだ。(キャンペーン期間8月8日〜9月30日)

もう、セガサターンモデムで、バリバリ遊んでいるキミにも、耳よりなニュース。

とっくの昔から、モデムを使いこなしているキミには、「デカスリート FOR SEGANET」を手数料1,500円で直送配布。申し込みはXBANDメール、セガホームページ通信販売コーナーにて受付中。
(店頭販売はいたしません)

セガサターンモデム好評発売中14,800円
セガサターンモデム(基本セット内容)●セガサターンモデム●通信対戦専用版「バーチャファイター リミックス」(CD-ROM)●SEGASATURNインターネットVol.1(CD-ROM)●パッドニフティ(CD-ROM)●ニフティイントロパック●モジュラーコード(5m)
プラスセット内容●通信対戦専用版「デカスリート FOR SEGANET」(CD-ROM)●SEGASATURNインターネット2(CD-ROM)

さらに、通信対戦タイトル続々登場。セガサターンモデムの愉しさは、もうとまらない。

パズルボブル3
FOR SEGANET
8月8日(金)発売予定 2,800円(予価)
©TAITO CORP.1996,1997

ぷよぷよSUN FOR SEGANET
9月4日(木)発売予定
2,800円(予価)
©COMPILE 1996,1997

フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET
発売日・価格:未定
©1997 MITSUI & CO. ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
©タミヤ ※ミニ四駆はタミヤの登録商標です。

※画面はセガサターン版又は開発中のものです。

おもしろソフト好評発売中

◆バーチャファイターリミックス(通信対戦専用版)
(モデムに同梱)
◆セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
(通信対戦対応版・サタコレ)
価格:2,800円
◆サターンボンバーマン(通信対戦専用版)
価格:2,800円
◆DAYTONA USA 〜Circuit Edition〜
(通信対戦対応版)
価格:5,800円
◆電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
(通信対戦専用版)
価格:1,580円

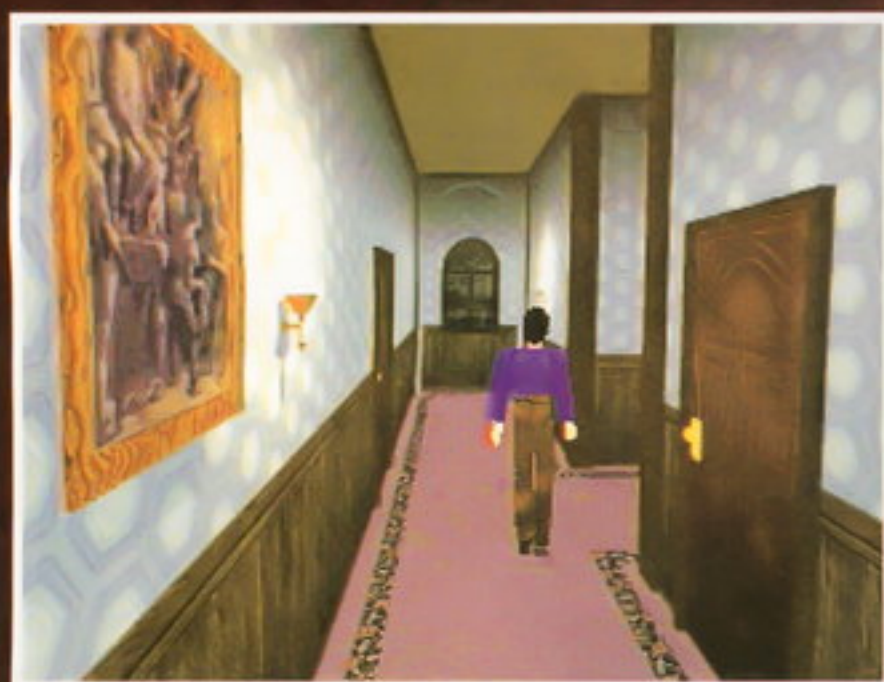
※通信対戦には、セガサターン ネットワークスマーク の付いた、セガサターン通信対戦(対応・専用)ソフトが必要です。※通信対戦には、セガサターンメディアカードが必要です。※通信対戦には、通常の電話料金に加えXBANDシステム利用料金が必要です。(セガサターンメディアカードから課金されます)※XBANDは、米国カタパルト・エンタテインメント社の登録商標です。※表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。※通信対戦には、家庭用電話回線(アナログ)を使用します。〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガネットサポートセンター 0120-310-279 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

株式会社セガ・エンタープライゼス
セガホームページ
http://www.sega.co.jp/

ストーリーモード

新しくも歴史を感じさせる
洋館の中で次々と現われる
怪しい登場人物と繰り広げる
“ビリヤードバトル”。

STORY MODE

彼の憐美なまでの衝動が“なじみの店”を取り戻すため
だけに衝き動かされているのか？それとも多額の賞金に…？
高度なビリヤードテクニックを身につけた主人公・藤崎遼
が、数々の謎と陰謀、そし
て人間模様を解き、打ち勝つ。
様々な罠が待ち受けるこの
大会に果たして勝利の女神は
微笑むのか?!

俺の名前は藤崎遼。
俺がここに来た目的、それは…

加藤
どうぞお入り下さい…
こちらにサインを…。

麻生
あら、遼ちゃんじゃない？

曽根キョンの「とってもやさしい」ビリヤード講座 第3回 ～マナー編～

ビリヤードは
マナーがとても大切！
きちんとまもって
楽しくプレイ
しよう！

やっちゃ
ダメ！

酔ってプレイ
しちゃダメ！

ビール片手に
くわえたばこ...

ダメ！

プレイ以外で
テーブルに
すわっちゃダメ！

ダメ！

服装にも
注意してね！

ダメ！

ゲタバキプレイはダメ！

騒いじゃダメ！

ダメ！

プレイするときは
まわりにも注意してね！

ダメ！

プレイ中の人のうしろに
立っちゃダメ！

DATA EAST

人生のエッセンス
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-5370-0729

KOEI®

SEGASATURN

日曜夜まで待ちきれない……。

大河ゲーム。

毛利元就
誓いの三矢

英傑伝シリーズ

毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG、ついに登場。
その偉業を支えた一族の結束、敵に回った人間との因縁の対決、複雑な人間模様と
巻き起こる合戦の数々———。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

10/2発売予定 7,800円

SEGA SATURN

今度のスレイヤーズはセガサターンだ!!

神坂一監修の完全オリジナルシナリオ!!

スレイヤーズ ろいやる

セガサターン専用
ロール
プレイングゲーム

本日発売
価格6300円（税別）

ムービーシーンも見逃せないゾ!!

ただいま戦闘中

戦闘シーンも大迫力ですね!

※画面は開発中のものです。

イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント!

期間中（6/20〜8/31）に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます
※一部対象外ソフトがあります 〈詳しくは店頭で〉
※賞品（COOL PAD）がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます

ESP

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

角川書店

LUPIN III 30th ANNIVERSARY 1967-1997

ルパン三世生誕30周年特別記念作品

must items collection

COOL PAD プレゼント!

SEGASATURN

LUPIN THE 3RD CHRONICLES

ルパン三世 クロニクル

8.1 IN STORES

◎諸事情により発売日が延期になりましたことをお詫び申し上げます。

2枚組 CD-ROM
標準価格5,800円(税抜)

3バリエーションパッケージ※ 初回限定同時発売

T-18804G　T-18805G　T-18806G

初回特典 オリジナル・ステッカーセット(3枚組)封入!!

※ソフトの内容は同一となります

抽選で超レアグッズが当たる!

クロニクル マスト・アイテムズ キャンペーン

- ■本ソフト使用オリジナルムービーの原画または動画 ―― 200名様
- ■オリジナルポストカード3枚セット ―― 500名様
- ■オリジナルB2ポスター ―― 1,000名様他

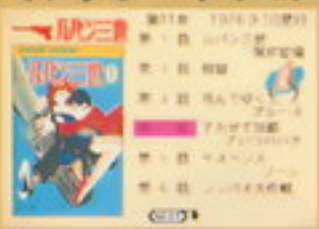
応募方法：パッケージに入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、返送して下さい。

※詳しくはアンケートハガキかホームページをご覧ください http://www.spike.co.jp/　※当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます

全てが、ここに。

ルパンの魅力の原点となった「TVファーストシリーズ」「TVセカンドシリーズ」「ルパンVSクローン」「カリオストロの城」の前期4作品を徹底解析。まさに、ルパンバイブルと呼ぶにふさわしいデータベース・ソフトの決定版。

オープニングムービー
TVファーストシリーズのテーマ曲にのって、ルパン史上初のデジタルアニメーションで表現されるオリジナルムービー。故・山田康雄氏のセリフも収録。

キャラクターヒストリー　サウンドコレクション　ルパンライブラリー　マニアッククイズ　コミックデータショウ

エンディングムービー
日本アニメ史上に残る名エンディングである、TVファーストシリーズのエンディングを別アングルで再構成。新しい魅力が発見できるオリジナルムービー。

◎画面は開発中のものです。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

製作・著作/株式会社キョクイチ東京ムービー事業本部・株式会社スパイク
発売元/株式会社スパイク http://www.spike.co.jp/
総販売元/株式会社 ゲオ 〒163-14 東京都新宿区西新宿3-20-2 東京オペラシティ13F 私書箱2564号 TEL.03-5353-0567 FAX.03-5353-0577

ルパン三世　KYOKUICHI TMS　Spike　GEO

PlayStation

SEGASATURN

「人生夢の如し」

…ならば夢、かなえちゃいます！

みんなで遊べるボードゲームの定番がパワーアップしてついに登場

超一流のF1レーサーになって、スーパーモデルを奥さんにして、ついでに美術館のオーナーになって、それからえーっと…

というキミ。DX人生ゲームIIは職業選択の自由はもちろん、物件マスで作れる建物の種類がぐっと増えたゾ！ホテルや水族館、競技場を建てられる！オーナー気分を楽しもう！

スチュワーデスになって、Jリーガーと熱烈な恋愛！結婚したら子供を11人生んでサッカーチームを作っちゃう！

というアナタ。DX人生ゲームIIは恋愛～結婚イベントがさらに充実！それと、意中のヒトとプレイするならば、結婚相手にカレの名前を登録してさりげなくプロポーズしてみたら？

とりあえず人生をオモシロおかしく楽しめればいいもんね

というせつな的なキミ。DX人生ゲームIIはイベント数が前作の約2倍で、2,000種、爆笑ギャグ満載だ！ミニゲームも大増量でたっぷり楽しんでもらいましょう！

世界中を旅して冒険にいっぱい、波乱万丈の人生を生きてみたい

というワイルドなキミ。DX人生ゲームIIは"旅行しマス"が新追加！止まればツアーガイドが海外マップにご案内！旅行はチャンスもあるけどリスクもあるゾ。行くかどうかはプレイヤー次第だ！

地味でもいい。貧しくてもいい。正義の味方になって、地球の平和を守りたい

という心清らかなキミ。DX人生ゲームIIは知力・体力・センスのパラメーターに"モラル"が加わったゾ！勝負は別にして、キミの"いい人"人生をたたえてあげよう！

THE GAME OF LIFE

DX人生ゲーム® II

対応機種：プレイステーション
セガサターン

NOW ON SALE

価格：¥5,800（税別）
ジャンル：ボードゲーム

人生、いろいろある
イベント総数はなんと2000種以上！

人生、お金がすべてじゃない
パラメーターに"モラル"が加わった！

人生、たまには遊ばなきゃ
ミニゲームがいっぱいで、おトク！

人生、生き方が顔に出る
1億以上の顔が作れるモンタージュ！

このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。

あそびは文化 タカラ

〒125東京都葛飾区青戸4-19-16

タカラの商品は こども商品券で

TAKARA®

SONNET

SEGASATURN

NIGHTRUTH

Explanation of the paranormal

© 1997 LAY-UP

“二つだけの真実”

ヒトの心に潜みし邪まな影。
闇に誘われた悲しき心を、五つの愛が救う！

推奨年齢 全年齢

霊剣セクンダディの失踪、藍の不可解な行動、
爆風に煙る平和なはずの街、夢かうつつか幻か……。
さまざまな怪事件を解いてきた5人の高校生たち、
その眼前に映し出された最強の敵とは………？
シリーズ最大の謎が、いま、明らかに!?

※写真は開発中のものです。実際と異なる場合がありますので、ご了承ください。

ソネットの新作情報を満載！インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp

イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント！

期間中(6/20~8/31)に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。
※一部対象外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉
※賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。

豪華声優陣
かないみか　緒方恵美　折笠　愛
上田祐司　宮村優子　氷上恭子
若本規夫　三石琴乃　他、多数出演

7月25日発売予定！

価格5,800円(税別)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび [SEGA SATURN mark] は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Wide Creative Network
Lay-up
発売元
株式会社レイ・アップ　マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7

ついに現わるファンタジック・シミュレーションRPG。

そして傭兵は、伝説の英雄になる。

主人公

コルテス

スマイリー

フェルディナント

Söldnerschild
ゼルドナーシルト

今秋発売予定 6,800円(予価)

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ――
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

※画面写真は開発中のものです。

イラスト/小島文美

企画:株式会社 光栄　開発:株式会社セガ・エンタープライゼス　販売:株式会社セガ・エンタープライゼス　

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金 10:00~17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURN

SONNET

MISSING

火の点いた煙草、
飲みかけのスープ、
対戦途中のチェスボード。
不時着したフェリーの船内は
穏やかな空気に包まれていた。
…ただひとつ、
乗員乗客が一人もいないことを除けば。

宇宙にも、謎の海域があるという…

UNIVERSAL NUTS

ユニバーサルナッツ

ユニバーサルナッツ
アドベンチャーゲーム
'97秋発売予定
予価5.800円（税別）

© 1997 LAY-UP・内田 順久

ストーリー中の重要な用語を検索できる「ホルダーシステム」、ページを逆戻りできる「回想モード」など、新システムを盛り込んだスペースアドベンチャー！

出演／金月 真美・緑川 光・富沢 美智恵・久川 綾・銀河 万丈・中江 真司・大場 真人・塩沢 兼人・磯部 弘・他
キャラクターデザイン／内田 順久　シナリオ／写楽麿

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
開催日：9月6日（土）・7日（日）

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Wide Creative Network
Lay-up
発売元：
株式会社レイ・アップ　マルチメディア事業部
東京都渋谷区渋谷1－5－7

－ユーザーサポート回線－
(03)－5467－5065
月～金／10:00～17:00
土日・祝祭日を除く。

ソネットの新作情報を満載！ インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp

全国の学院がイコールで競える衛生放送授業スタート（平成9年4月〜）

良くて、安くて、力がつくアート教育

98.74% 就職・デビュー
（平成9年3月卒業生）

WALT DISNEY Pictures
presents
HERCULES

全国
松竹東急洋画系にて
7月26日（土）より
公開

©Disney

DISNEY CINEMA SPECIAL
SUPER PREVIEW

ディズニー・シネマ・スペシャル
『ヘラクレス』スーパー・プレビュー

代々木アニメーション学院はディズニー・シネマ・スペシャルに協賛しています。

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時（TELにて予約を）

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円 **支給！**

専用寮格安居住！

平成10年度 学生募集

願書受付中

新設 平成10年4月

大阪校
- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●アニメ監督コース科（旧アニメ制作科）（2年）
- ●背景美術監督コース（旧BGデザイナー科）（2年）

東京校
- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●SFX監督コース科（2年）

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ **E-Mail** yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
8/17（日）	8/17（日）	8/22（金）	8/24（日）	8/17（日）	8/26（火）	8/27（水）	8/18（月）	8/25（月）	8/24（日）

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/ 3（日）	9/15（祝）	10/12（日）	8/26（火）	8/25（月）	11/24（祝）	8/ 3（日）	12/23（祝）	10/5（日）	8/19（火）	10/19（日）
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20（水）	8/26（火）	8/25（月）	7/27（日）	10/11（土）	9/21（日）	9/15（祝）	8/31（日）	6/29（日）	10/19（日）	8/25（月）
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23（土）	8/ 4（月）	8/ 1（金）	8/22（金）	8/17（日）	11/2（日）	8/20（水）	8/29（金）	8/22（金）	8/25（月）	

キャリスマップ
CARISMAP

●アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-7
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

代々木アニメーション学院設置学科

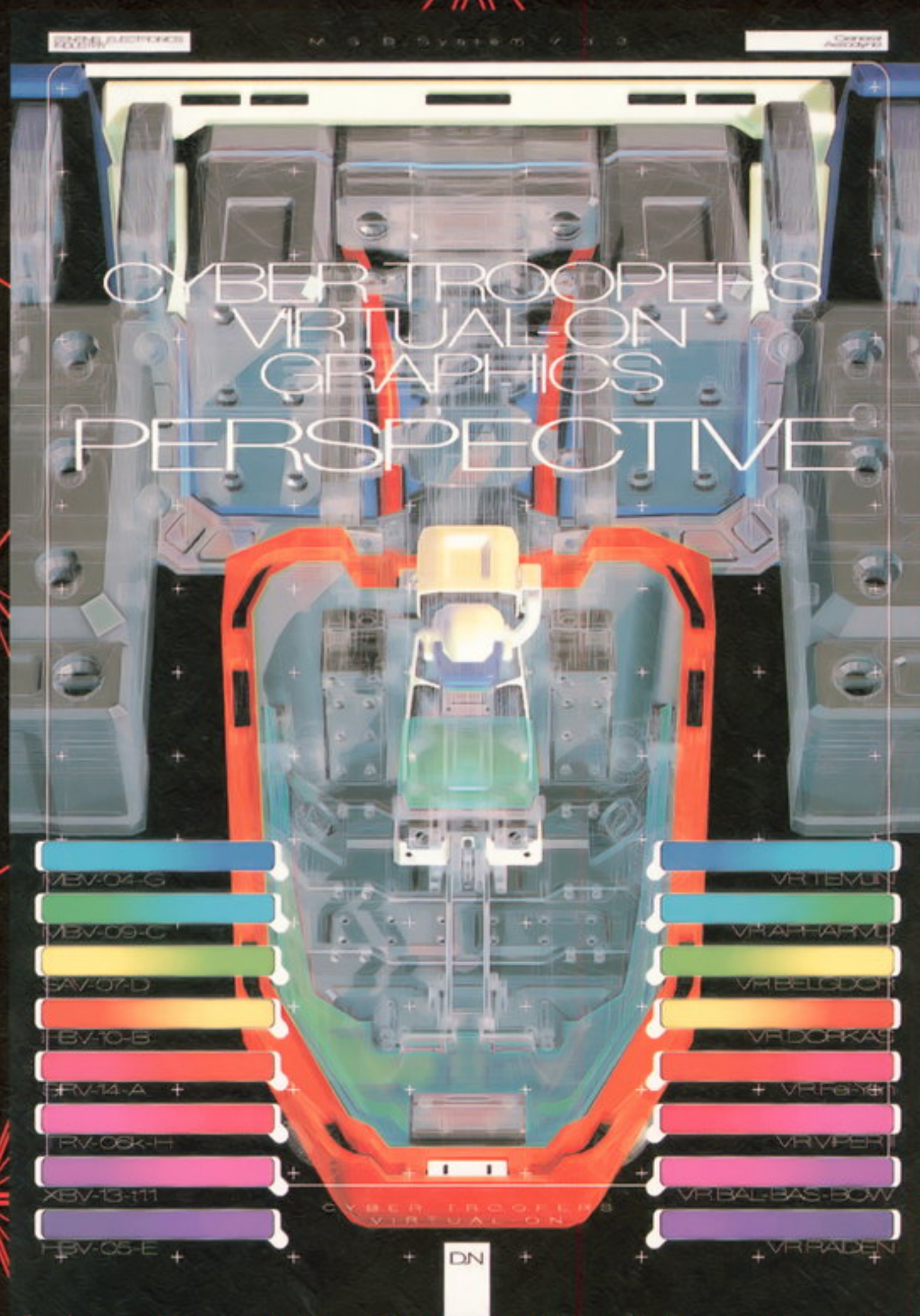
■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講

■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪（8月）、名古屋（9月）、東京（11月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99％（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-7 代々木アニメーション学院
☎（03）3470-1105 原宿声優スタジオ

今月の新刊

ゼロヨンチャンプDoozy-J パーフェクトガイド

PS・SS両対応

マシン性能、エンジン曲線、チューニング方法をわかりやすく解説！
サブキャラクターを含むパートナーとのイベントや、248通りのエンディング、全ウラ技まで一挙公開！
もちろんミニゲーム、ＲＰＧもバッチリ攻略！
さらに、Tシャツ、音楽CDなど･･･プレゼントも用意！

A5判・160ページ・オールカラー
本体価格1,100円
7月下旬発売予定

走りのテクニック&美少女チューナーからRPGまで知りたいことのすべてを網羅！パーフェクトなガイドはこの本だけ！

トップスケーター トリックブック

いまゲームセンターで、最強にクールなスケボー体感ゲーム「トップスケーター」のすべてわかる！
隠しキャラを含め、複雑なトリックのコマンド入力を完全収録！
携帯に便利なこの１冊で、友達に差をつけちゃおうぜ！
これでキミも、トップスケーターの仲間入り！

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

最強のトップスケーターをめざせ！

A5変型判・96ページ・オールカラー
本体価格650円　7月31日発売予定

ソニックジャム オフィシャルガイド

プロジェクトソニック第１弾「ソニックジャム」のクールでカッコいい世界でただ１冊の攻略本！ 「ソニックジャムオフィシャルガイド」では、「SONIC THE HEDGEHOG」「SONIC THE HEDGEHOG 2」「SONIC THE HEDGEHOG 3」「SONIC & KNUCKLES」そして「SONIC WORLD」を完全攻略。ソニックとその仲間達の魅力を余すところなく紹介するゾ！

超音速のハリネズミ、ソニックがセガサターンに帰ってきた！

B5判・136ページ・オールカラー　本体価格1,300円
8月上旬発売予定

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

Contents

セガサターンマガジン
1997年8月8日号 Vol.27
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

•SEGASATURN PRESS!

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

より速く！より高く！より遠く！
今度のバーチャコロシアムは「スーパーネット陸上」

「バーチャファイターリミックス」「電脳戦機バーチャロン」に続くXBANDイベント、バーチャコロシアム第3弾が8月15日よりいよいよスタート！　「スーパーネット陸上」と銘打った今回の大会は、「デカスリート FOR SEGANET」で全国のアスリートたちと通信対戦！　そして今大会の目玉とも言える優勝者に与えられる賞品が、なんと光り輝く黄金のサターン＆モデムなのだ。まさにアスリートの頂点に立ったものが持つにふさわしい、世界に１つしかない（と思われる）この賞品。否が上にも、競技に熱が入りそうだ。

このサターンでゲームをすれば気分はいつでも“KING OF DecAthlete'97”。

SEGA SPORTS DecAthlete FOR SEGANET あなたはプレイヤー１です

勝敗は総合得点で争われるので、どの競技も穴のないように鍛錬が必要だ。

「スーパーネット陸上」イベント概要

●開催日程

○予選　1997年８月15日（金）０：00～８月24日（日）23：59まで

○本選　1997年８月31日（日）13：00～１回戦（64名）

14：10～２回戦（32名）

15：00～３回戦（16名）

15：40～４回戦（８名）

1997年９月７日（日）決勝・準決勝・３位決定戦（４名）

●参加者：XBAND加入者（各自宅より参戦）

●参加資格

○予選：セガサターンモデム、「デカスリート FOR SEGANET」保持者で、予選期間中に自宅で通信対戦を行える方。

○本選：予選期間中の勝ち数の多い上位64名を選出し、本選トーナメントへ。

●予選ルール

<本選出場には>

予選期間中、見知らぬ人とどんどん戦い、期間中の勝ち数の多い上位64名に本選トーナメントの参加権利が与えられる。競技数・競技種目は自由。上位64名はメール及び電話にて通知。

＊勝ち数が同じ場合、総得点で勝敗を決定。

＊欠場者が出た場合は順次繰り上げ。

＊対戦後、コンティニューで行った対戦の勝敗はカウントしない。

<期間日程について>

○予選期間

＊８月15日（金）０：00前にアクセスした場合は、その対戦結果は無効。

＊８月24日（日）23：59までにメール等でXBANDに接続し、最終の対戦結果を報告（システム上前回の結果はこの時認識される）。

○本選期間

＊９月７日（日）の決勝・準決勝は「東京ゲームショウ'97秋」のセガブースステージ上にて開催を予定。

<参加費用>自己負担（電話料金、メディアカード等）

<対戦地域>同一局番、全国のどちらかを選択。

<XBAND設定>指名対戦：受けない、対戦エリア：自由、待ち時間：自由

＊指名対戦を行った場合勝敗は記録されない。

<オプション設定>自由

<ペリフェラル>自由（決勝・準決勝・3位決定戦のみ指定）

●賞品

○本選：優　勝……特製金セガサターン＆金モデム、金メダル、副賞

準優勝……特製銀セガサターン＆銀モデム、銀メダル

３　位……特製銅セガサターン＆銅モデム、銅メダル

４　位……デカスリートオリジナル賞品

●告知

予選期間の順位はセガホームページセガネットコーナーで随時告知。さらにバーチャコロシアム事務局にて、FAXまたは郵送でお知らせする。

●問い合わせ先

（株）セガ・エンタープライゼス
バーチャコロシアム事務局
☎03-5736-6078
受付期間：７月25日～９月８日
受付時間：月～金 10:00～17:00
（祝日を除く）

前大会「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」の決勝はお台場・東京ジョイポリスで行われた。優勝者は“あくまこぞう”こと立川輝さん（手前）。

熱帯夜で不眠症のあなたに■クマザキエイムが7月7日より発売しているリラクゼーションキット「サウンドブリーズ」（9,500円/税別）は厳選した６種類の自然の音を収録。CD並みの高音質のサウンドがスピーカーから流れ、ストレスをやわらげてくれる。30-60-90分のタイマーに連続再生スイッチ付き。寝付けないなと思ったら、目を閉じて、スイッチを入れよう。すっきり爽快な朝が迎えられるはず。

バーチャファイターフェア開催中!!

ただいま、セガの夏休みイベントとして東京・新宿タカシマヤ2階の特設会場で「バーチャファイターフェア」(10:00〜19:30) を開催中。ここでは「バーチャファイター3」関連グッズが目白押し。おなじみキャラたちのCGパネルが展示されるほか、新発売のアクセサリーグッズ、Tシャツ、さらにはパソコン版のデスクトップアクセサリー集なども販売している。イベントは8月5日まで(7月30日休み)。みんなで新宿に繰り出そう!

問い合わせ先:新宿タカシマヤ
☎03-5361-1111

バーチャ3でおなじみのキャラのCGポート。晶のかっこいいTシャツもあるのだ。

あの「街」に9人目の主人公が発覚!?

以前このコーナーでお伝えしたチュンソフト最新作「街」のラジオドラマの収録が都内のスタジオで行われたので速報しよう。今回登場するのは、ゲームの8人の主人公とは別の"第9の主人公ダンディ"。今回のシナリオは、原作の長坂秀佳氏も非常にお気に入りで、「街」の第2弾に早くも登場が決定している話のダイジェスト的なものになっているという。しかも、ダンディ役には、15年来、長坂氏が起用したかったという真名古敬二氏がゲーム同様、担当するという本格派。毎週10分、全12話のドラマには、「街」の8人の主人公たちも特別出演で登場するとのことだ。リスナーのハガキ投票で毎回シナリオの最後に3つの分岐が用意されているという画期的なこのドラマ。「街」の面白さを体験するにはこれは聴き逃せない!

ラジオドラマ「街」8月19日(火)スタート!!

オンエアは予告編が8月19日に文化放送、25日にラジオ大阪。スタートは各翌週だ。21:30〜22:00「佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾」内で。

横浜みなとみらいに、新たなセガワールド誕生

横浜みなとみらい2丁目に位置するクイーンズスクエア横浜 専門店街『アット!』内に、「CLUB SEGA 横浜」がオープン。この施設では、アトラクションや飲食を融合させ、新型のエンターテイメント空間が展開される。登場するアトラクションは「パワースレッド」「マーダーロッジ」など。また、飲食施設には「ディッピンドッツアイスクリーム」などで"食べるアミューズメント"を提供する予定だ。何はともあれ、この夏は横浜で遊ぼう!

さまざまな施設が充実した場内。写真はボブスレーのアトラクション「パワースレッド」。

吉村作治がエジプトへの熱き思いをゲームに!

前号でも紹介した、吉村作治教授プロデュースのアドベンチャーゲーム「ツタンカーメンの謎〜アンク〜」の新製品発表会が、7月14日、東京にある早稲田大学古代エジプト調査室で催された。多数のプレス関係者が集まるなか、吉村教授は「自らの30年間にわたる研究成果を注いだ」と作品に対する意気込みを熱く語ってくれた。エジプトでの発掘を仮想体験できるこのソフト。考古学ファンならずとも大いに期待できそうだ。

「名前を貸すようなことはしたくない」と、歯に衣きせぬ吉村節で会場をわかせる一幕も。

センチメンタル・グラフティ"歌姫"が続々デビュー

「センチメンタル・グラフティ」の12人がソロ・デビューするという壮大な(?)企画は着々と進行中だ。7月19日に安達妙子、星野明日香、保坂美由紀がデビューし、いよいよ8月21日、最後の3人、山本るりか、七瀬優、遠藤晶がデビュー予定だ。発売前から、CDデビューを果たしてしまった彼女たちは、今サターンユーザーの熱い視線を浴びている!

"ときめき"グッズ大放出!

前号に引き続き、またまたコナミから「ときめきメモリアル」キャラクターグッズのお知らせ。以下にズラリと並べてみたが、このほかにも、等身の水着イラストが描かれた"ステッカー"12枚セット(1,200円)、12枚の便せんそれぞれに違うキャラが描かれた"レターセット"(500円)など紹介しきれないほどの大ボリューム。さらに、"ぬいぐるみ"と"フィギュア"を12キャラ全部集めた人にはもれなく、それぞれのキャンペーンオリジナルグッズをプレゼント。8月29日に各ショップで発売予定だ。

問い合わせ先:コナミホットライン
☎0120-086-573
(月〜金10:30〜17:00/12:00〜13:00を除く)

ときめきトランクス
(1,800円)

ときめき
おやすみタオル
(1,500円)

ときめき
おやすみスリッパ
(2,000円)

鉛筆セット
「キミがいちばん」
(960円)

サマーグラス
「ピチピチセット」
「ツヤツヤセット」
(各6コセット3,900円)

チビキャラ貯金箱
「藤崎詩織」
「虹野沙希」
(各3,000円)

ときめき
ぬいぐるみ
「虹野沙希」
(3,500円)

ときめきフィギュア
「清川 望」(8/7発売)
「朝日奈夕子」
(各2,500円)

ノート
「キミがいちばん」
(400円)

※価格は全て税別です。

葉山宏治ニューアルバム、8月21日発売!

PCエンジン用ゲーム「超兄貴」のサウンドを手がけて以来、「兄貴サウンド」として多くのファンに親しまれてきた葉山宏治が、昨年発表したアルバム「筋属バット一号」に引き続き、ニューアルバム「帝国」をリリース。先日行われたインタビューにおいても、今まで以上の男らしさを約束。期待を裏切らない一枚に仕上がるはず。今回、アルバムの発表を記念して、オリジナルテレカを5名様に。応募方法は欄外を見てね。

アルバムコンセプトは「男の、そして大人の世界(葉山)」とのこと。

心のいっぱい詰まった岩男潤子のアルバム「kimochi」

岩男潤子待望の3rdアルバムが9月19日に発売を決定した。タイトルは「kimochi」。今回は作詞にも初挑戦。「自分の素直な気持ちを詩にしました」という『パタパタ』など、等身大の彼女の"気持ち"を凝縮したアルバムに仕上がっている。さらに彼女が熱いラブコールを送っていた谷山浩子のプロデュースも実現。「自分だと遠慮してできないことも、彼女を通して表現できるんです」と谷山さん。こちらも他人のプロデュースは初めてながら、かなりの手応えを感じているようだ。ポニーキャニオンから3,059円(税込)で発売予定。

発表会の場でも、まるで姉妹のように会話するお2人。

夏休みは金月のコンサートでサマーブレイク!

3rdアルバム「サマーブレイク!」(価格3,059円)が7月24日に発売されるのを記念して、金月真美のサマーコンサートが開催される。その名も「金月真美サマーコンサート'97~サマーブレイク~」だ。さらに嬉しいお知らせ! 彼女のファンクラブの設置が決まったのだ。入会希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、80円切手を貼った返信用封筒を同封し、封書で、〒160 東京都新宿区新宿2-1-5 パークサイドスクエア4F 金月真美ファンクラブ入会案内書希望係まで。急いで応募しよう。

早くも8月25日に追加公演まで決定。今年の夏休みは金月のコンサートで過ごそう!

<日程>

8月12日(火)17:30開場 18:30開演
会場:東京・赤坂BLITZ
問い合わせ:キョードー東京 TEL03-3498-9999

8月14日(木)17:00開場 18:00開演
会場:大阪・W'OHOL
問い合わせ:キョードー大阪 TEL06-233-8888

8月25日(月)
昼公演:14:30開場 15:00開演予定
夜公演:18:00開場 18:30開演予定
問い合わせ:キョードー東京 TEL03-3498-9999

スゥーニィービィーで何でもシールを作っちゃえ!

メイクソフトウェア提供の「あそんでシール スゥーニィービィー」は、とにかくきょう体の取り込みロスペースに入るものならどんなモノでも背景フレームとして使えてしまう。写真はもとより、絵ハガキや、自分で書いたイラストも取り込みOK。一度に16種類のフレームが写せる16マルチ機能や、シールを縦型に撮影することも可能だ。58種類もある豊富なメッセージや、日付の位置も自由自在。さらに1667万色の高解像度を実現し、「これは誰?」ということもなく、ありのままの自分がシールになる。あちこちに貼って楽しもう。

「スゥーニィービー」はこのきょう体が目印だ。

真夏の部屋には、ゴジラの壁かけがいいね!?

京商は、東宝怪獣ヘッドラインシリーズ第1弾として、国内外で絶大な人気を誇る「ゴジラ」の4種類のフィギュア(壁かけタイプ)を発売中。今回発売の4種類のモデルは「ゴジラ」('54年)、「キングコング対ゴジラ」('62年)、「モスラ対ゴジラ」('64年)、「ビオランテ対ゴジラ」('89年)の劇場版で登場したゴジラたちだ。そこで、このゴジラのフィギュアを各タイプ1名にプレゼント。「ゴジラが大好き」という人は絶対ゲットだ!

ゴジラ1954、ゴジラ1962、ゴジラ1964、ゴジラ1989はそれぞれ全長30cmで、価格は4,800円。

東京ジョイポリス満1歳

7月に1周年をめでたく迎えた、お台場・東京ジョイポリス。7月1日の香港返還を受けて、ジョイポリス1歳の誕生日のお祝いに、なんと「中国雑技団」がかけつけた。人間業とは思えない数々のアクロバットに中国4000年の歴史の重みを感じさせる気孔術の妙技を会場で披露。7月12、13日の2日間計4回の公演で、香港の風がジョイポリスにも吹き荒れた。

これが中国の獅子舞。中の2人のフォーメーションによって3メートルの巨体になることも。

7月12日オープンの新アトラクション「マーダーロッジ」は音で恐怖を演出。

見よ! このバランス。自転車の新しい乗り方だ(よいこはマネをしないように)

出会えて良かった
虹野沙希
キングレコード/1,020円
発売中
「~ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1~虹色の青春」のヒロイン虹野さんが歌う主題歌がシングルに。C/Wは新曲なのでチェックだよ。

DARIUS外伝~ザ・ラストキッス~
ZUNTATA
ZUNTATAレコード/2,550円
発売中
ゲームミュージックの枠を超え、多くのプレイヤーを震撼させた「ダラ外」の音楽。そのフルアレンジが、満を持して発売される。OGR氏の傑作全10曲は必聴だ。

Hello Jelly Beans
Hello Jelly Beans
日本コロムビア/2,039円
発売中
人気声優浅田葉子とくまいともこがデュオ・デビュー。歌手として活躍し始める彼女たちの曲は、元気をくれるラブソングがメイン。新しいサウンド感も心地よい。

Concentration 20
安室奈美恵
エイベックス/3,059円
発売中
レコーディングは他に一切予定を入れず"集中(=Concentration)"して行われた作品。リリースの度彼女の魅力が引き出されていくサウンドは今夏も注目だ。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「LANDMARK(プレゼント商品名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは8月7日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

サターンユーザーの使える1冊

BOOKS REVIEW

暑中お見舞い申し上げます。暑い日には、熱い雰囲気の攻略本を手に取り、元気を取り戻したいもの。というわけで、今回の目玉は、「クォヴァディス2」、また、メチャクチャに濃い内容と情報量で個性派読者の支持を集めている宝島社の攻略本を下段に集めてみた。

今回の目玉 「クォヴァディス」シリーズは“2”をやり込め!

久しぶりにゲームタイトルが目玉の「クォヴァディス2」。残念ながらこのゲームを作ったグラムスは、長期休暇に入ってしまった。そこで今回はクォバディスシリーズの復活を期待しつつ、「2」を徹底的に攻略しよう。ということで性格の異なる3冊を取り上げた。

惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■A5判
■1,000円
■128ページ

今回の特集は「クォヴァディス2」。ビジュアルな面の美しさと、戦略重視の内容、豊富なアイテムデータと、攻略本の果たす役割はかなり重要になる。3冊中2冊が、設定資料集にページを多く割いていることからもわかるように、キャラクター、アイテムともに、ゲーマーたちの心をとらえる工夫がうかがえる。とはいえ、攻略本というものが、攻略以外の付加価値をもつことに否定的な意見もあることは確か。今回紹介するものでは、ソフトバンクのものがそのタイプといえる。

■ソフトバンク
美しい風景写真、データが整理されたマップ攻略などを見ると、実用性の追求が味気ないものにならないような配慮が感じられる。肝心のシナリオ攻略には、マップ上に敵の交戦や偵察ポイント、進軍ルートなどを明示し、視覚的な理解を助けてくれる。前述したように、設定資料、開発秘話などの記載のない徹底した攻略本といえる。

クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ 公式ガイドブック

■メディアファクトリー
■A5判■1,100円
■176ページ

惑星強襲オヴァン・レイ クォヴァディス2 完全攻略ガイドブック

■NTT出版
■A5判■1,200円
■192ページ

■メディアファクトリー
「メイキング・オブ・クォヴァディス2」にページを費やしているのは、メディアファクトリーの攻略本。作品そのものの設定資料というより、ゲームを作った人たちに重点を置いた企画が新鮮だ。板野一郎総監督のインタビューなどもあり、ゲーム作りの楽屋裏に強い興味を持つ人には魅力的な内容。イベントチャート、シナリオ攻略、進軍ルート、敵データが明記された詳細マップは実用性に富んでいるが、画質の暗いマップなど実に惜しまれる点もあり。

■NTT出版
NTT出版の攻略本は、とにかく美しい。それも、好みが分かれる個性的な美しさではなく、だれの目にも納得できる普遍的な美しさである。本書は、システム解説、設定資料、戦術解析、マップの完全攻略と、内容的にもバランスのとれた本に仕上がっている。フローチャート、味方キャラが裏切る理由などの攻略記事に加え、さりげなく登場するムービーシーンもスマートだ。

SLG

■宝島社
■A5判
■160ページ
■951円

優駿クラシックロードを一生遊ぶ本

競馬に関する書籍、馬ゲーの攻略本に、他者の追随を許さない気迫を見せる宝島社。1988年から1996年までの年度別攻略のほか、種牡馬と繁殖牝馬、ニックス一覧などのデータを余すところなく掲載している。

年度別攻略では、その年の怪物馬などの状況について記されているほか、ライバル馬に基づいた主なG1レースのアドバイス、生産、調教のパターンなど、育成に関する具体的なマニュアルが明記されている。

SLG

■宝島社
■A5判
■144ページ
■933円

ザ・コンビニ 攻略の帝王

もっとも宝島社の攻略本らしいのが本書。ふんだんにイラストや4コママンガを取り入れ、見た目にもパワフルな印象だが、しっかりとした実戦に基づいた攻略記事も充実しているところはさすがだ。

顧客や商品などのデータ情報も豊富。店を出すところから、宣伝、来店した客の観察、ライバル店への対応など、具体的にどのように行動すべきか、きちんと提案されている。プレイステーションにも対応。

ACT

■宝島社
■A5判
■128ページ
■952円

西暦1999 ファラオの復活 攻略の帝王

こちらもプレイステーションとの両機種対応。SS、PSの表示に注意して利用しよう。各マップには、ベストルートが掲げられている。例えば、正面ゲートに入る・「ガン」入手・中央の広場へ……など、わかりやすくガイドしてくれる。ワンポイントアドバイスもあり、出現するエイリアンも細かく紹介されている。

23体のロボトミー人形を入手するためのヒント集、開発者のコメントもあり。

PICK UP!

■ニッポン放送プロジェクト
■A5判
■96ページ
■952円

サクラ大戦～有楽町帝撃通信局

ニッポン放送でオンエアされている「サクラ大戦～有楽町帝撃通信局」。最近、とにかくラジオが元気だ。時代設定、実在の人物だと思えるキャラクター設定など、ラジオという媒体こそが、リアリティを発揮するのだろう。本書は、昨年の10月から今年の3月までに放送された内容をもとに作られ、投稿イラスト、レトロなアイテムなど、目で見て楽しい要素も強い。放送を聴いた人にも、ぜひ手にとっていただきたい。

SLG…シミュレーションゲーム，ACT…アクションゲーム
※価格はすべて本体価格（税別）です。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

サターンでもこの9月からソフトの木曜日発売がスタートするけど、最近はリピートが効く分、発売日にソフトを買いに走る人も少なくなったみたいだね。よーく選んで買おう!

1位 NEW SOFT 同級生2

NECインターチャネル/'97年7月11日発売/7,900円(2枚組)/SLG(18歳以上推奨、マウス対応)

推定週間販売本数 7万6471本

推定累計本数 7万6471本

パソコン版の話題作が、装いも新たに登場。冬休みの話を夏休みにプレイするのもオツ? 滑り出しも好調!?

2位 NEW SOFT ~ときめきメモリアルドラマシリーズ~虹色の青春

コナミ/'97年7月10日発売/4,800円/ADV

推定週間販売本数 2万9384本

推定累計本数 2万9384本

大人気作の「ときめき」に、新たなエピソードが。新キャラも登場して、ますますときめいちゃうかな!?

3位 NEW SOFT サンダーフォースV

テクノソフト/'97年7月11日発売/6,800円(通常版)・7,800円(スペシャルパック)/SHT

推定週間販売本数 1万1486本

推定累計本数 1万1486本

SHTファン待望の最新作が、最新の技術と演出を駆使して帰ってきた。難易度の高さがまた快感!?

4位 前回1位 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

SNK/'97年6月27日発売/6,800円/SLG

推定週間販売本数 6378本

推定累計本数 4万9276本

各人の習得できる"超必殺奥義"は使ってみたかな? それぞれの特徴が出ているね。

5位 前回2位 SONIC JAM

セガ/'97年6月20日発売/4,800円/ACT

推定週間販売本数 6282本

推定累計本数 7万7080本

「SONIC PROJECT」の手始めに未体験の人はこの夏ぜひ! 乗り遅れるな!!

6位 NEW SOFT バルクスラッシュ

ハドソン/'97年7月11日発売/5,800円/SHT

推定週間販売本数 5097本

推定累計本数 5097本

ドラマとシューティングの融合が楽しいよね。久々に痛快なシューティングだぞ!!

7位 前回4位 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R

メディアリング/'97年6月20日発売/6,800円/RAC+RPG

推定週間販売本数 4655本

推定累計本数 5万1184本

恋愛SLGじゃないけど、やっぱり最後は好きなコとのハッピーエンドを。根強い人気だ。

8位 前回7位 下級生

エルフ/'97年4月25日発売/7,800円(2枚組)/恋愛ゲーム(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 3793本

推定累計本数 25万7492本

夏休みということで、時間はたっぷりあるよね。今こそすみずみまで楽しもう!

9位 前回8位 超時空要塞マクロス ~愛・おぼえていますか~

バンダイビジュアル/'97年6月6日発売/6,800円(2枚組)/SHT

推定週間販売本数 3135本

推定累計本数 9万4281本

15周年イベントに行った人もいるかな!? あの歌声が聞きたくなったらプレイ!!

10位 前回5位 mr.BONES

セガ/'97年6月27日発売/5,800円(2枚組)/ACT(コンビニ専売)

推定週間販売本数 2993本

推定累計本数 1万7472本

凝った背景グラフィックが、映画のような気分だね。コミカルな動きともマッチ!

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	前回9位	大戦略 STRONG STYLE	OZクラブ/'97年6月27日発売/6,800円/SLG	2596本	1万2476本
12位	前回12位	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT	2465本	18万0361本
13位	前回11位	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	ハドソン/'97年6月20日発売/2,800円/ACT(マルチターミナル6対応)	2309本	1万2214本
14位	NEW SOFT	アルバムクラブ ~胸キュン♥セントポーリア女学院~	ソシエッタ代官山/'97年7月11日発売/6,800円/ETC	1974本	1974本
15位	前回19位	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	タカラ/'97年4月25日発売/2,800円/TAB(マルチターミナル6対応)	1639本	2万7775本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月7日~7月13日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

サターンが出てから、早3年目。アーケードもパソコンもそれぞれ大きく進化してきたけど、そんな環境に柔軟に対応しているのがサターンの特徴かな？　今週も新作が到着だ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	220
2	2	ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド	セガ ビデオゲーム	182
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	163
4	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	129
5	5	同窓会	フェアリーテール Microsoft® Windows®3.1以降	113
6	20	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム	104
7	9	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	101
8	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	97
8	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	97
10	6	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	91
11	10	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	72
12	16	Dの食卓2	ワープ 機種未定	69
13	22	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア プレイステーション	66
14	11	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	60
15	21	ときめきメモリアル2（仮称）	コナミ プレイステーション	58
16	15	ソルディバイド	彩京 ビデオゲーム	57
17	13	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師～	ガスト プレイステーション	53
18	18	バトルガレッガ	ライジング·エイティング ビデオゲーム	50
18	14	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	47
20	12	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ SFC	35

祝 森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」

完成度　?%

パソコンで大ヒットを記録した森高千里のデジタルソフトが装いも新たに登場。P.40へ。

12 Dの食卓2

実現度　5%(?)

M2発売予定だった本作。今後の動向は誰もが気になるはず。サターンに移植はあるか!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

一度リリースされると、ロングランの多いアーケードの対戦格闘ゲーム。この夏以降は、何かリニューアルバージョンも出回りそうな感じ……。秋のAMショーも新作が熱そうだぞ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	64975
2	3	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	18620
3	2	鉄拳3	ナムコ	18266
4	4	バーチャストライカー2	セガ	12301
5	5	電脳戦機 バーチャロン	セガ	9133
6	7	トップスケーター	セガ	4464
7	8	ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド	セガ	4365
8	9	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	SNK	3801
9	6	ストリートファイターIII	カプコン	3431
10	10	スカッドレース	セガ	2263
11	11	TOKYO WARS	ナムコ	2185
12	15	ぷよぷよSUN	コンパイル	1580
13	12	電車でGO!	タイトー	1572
14	13	ストリートファイター EX PLUS	カプコン	1465
15	14	ダイナマイトベースボール'97	セガ	1358

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株!

10位 前回10位 **スカッドレース**

セガ／稼働中／レースゲーム／MODEL3基板

君はエントリーしたか!?

もうコースを極めたという人にピッタリの大会がいよいよこの夏開催だ。「スカッドレース·パシフィック·チャンピオンシップ」にエントリーすれば、全国レベルの猛者達と戦えるぞ。今週はそのポイントを紹介しつつ、「スカッドレース」謎の映像をスクープ公開！　P.190へGO！

OTHER GAMES!

3 鉄拳3

ついに平八も使用可能に！ 技にもいっそう磨きがかかったぞ!!

8 リアルバウト餓狼伝説 スペシャル

システム面も改良され、懐かしいキャラも登場しているぞ！

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

「ヴァンパイア セイヴァー」が発表と同時に3位にランクイン! いよいよ夏休みだけど、それが終われば秋のゲームショウだ。超注目作も含め新作ラッシュが今から待ち遠しいね。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／'97年内発売／価格未定／RPG

508 POINTS

開発進行度 ?%

続きが気になるよね

体験版をプレイしてみた人も多いかな? パームの町だけでも、本作のスゴさは感じられるはず。世界の質感、キャラが織り成すエピソード……。さらに詳しい続報を待て!

2位 前回2位 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

408 POINTS

開発進行度 ?%

※画面は前作「サクラ大戦」のものです。

気になる新展開!

第1報では花組の新戦闘服が公開されたけれど、彼女たちの普段の服装もどう一新されるのか気になるところだよね。9月のゲームショウ近辺での新画面公開を期待せよ!

3位 NEW SOFT ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／発売日未定／価格未定／対戦格闘

385 POINTS

開発進行度 7%

※画面は業務用のものです。

格闘野郎待望の1本

新キャラ、新システムを引っさげてアーケードで大ブレイク。その熱気も覚めやらぬうちの移植決定。4メガRAMカートリッジ対応で、完全移植もマチガイなし!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

8位 前回8位 AZEL-パンツァードラグーンRPG-

セガ／今秋発売予定／価格未定／RPG(マルコン対応)

197 POINTS

開発進行度 ?%

サンプルを体験できる!

ついに「AZEL」のサンプルが編集部に到着。戦闘シーンは想像以上のデキで期待度増幅だ。このサンプルは店頭でも体験可能。詳細はP.57以降へ!

Coming Soon 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

セガ／9月25日発売予定／4,800円／ETC

? POINTS

開発進行度 ?%

デジタルコレクションだ!

映画公開に合わせるかのように突然発表された「エヴァ」最新作。今回はミニゲーム集といえる作りで、美麗な動画にも注目。詳細はP34へ!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	スーパーロボット大戦F	バンプレスト／8月29日予定	310
5	4	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	274
6	5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月予定	223
7	7	スレイヤーズろいやる	角川書店・ESP／発売中	210
8	8	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	セガ／今秋予定	197
9	20	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今秋予定	193
10	12	ラストブロンクス	セガ／8月1日	186
11	10	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル／11月予定	178
12	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／'97年内予定	177
13	11	バイオ ハザード	カプコン／発売中	175
14	21	デッド オア アライブ	テクモ／10月9日	169
15	新	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	160
16	16	ソニック R(仮称)	セガ／'97年末予定	151
17	13	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	142
18	13	DESIRE	イマディオ／9月予定	139
18	15	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	139
19	19	VIRUS(ウイルス)	ハドソン／8月22日	135
19	17	ラングリッサーⅣ	メサイヤ／8月1日	135
22	23	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／今秋予定	130
23	24	プリンセスクラウン	アトラス／発売日未定	128
24	25	ストリートファイターコレクション	カプコン／8月予定	116
25	22	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／10月2日	110
26	18	街	チュンソフト／今秋予定	109
27	27	BAROQUE	スティング／'97年内予定	107
28	28	セツ風の島物語	エニックス／今秋予定	96
29	30	GUNGRIFFONⅡ(仮称)	ゲームアーツ／発売日未定	92
30	29	黒の断章	OZクラブ／8月8日	84

OTHER CHECK! COMING SOON!!

111 Tactics Formula

P84にていよいよシステムも明らかに。今後ランクアップの予感!?

? ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

アーケード版とはまた違った展開が。映画を観たら要チェック!

※上のデータのポイントは7月25日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.62

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週も首位・最下位に変動アリ！　新着ソフトも続々登場するぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは7月31日、当日消印有効です）

Weekly SEGA SATURN READERS RACE

オッズ表サターンA

7月18日現在発売済み
サターンソフト総本数：682本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	ADV	9.4023
2	1	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.3843
3	3	ソニックジャム	ACT	9.3624
4	4	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.343
5	5	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.3333
6	6	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.2968
7	9	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2721
8	7	バーチャファイター2	ACT	9.269
9	8	ポリスノーツ	ADV	9.2603
10	10	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.252
11	11	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2366
12	13	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.2342
13	12	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2249
14	14	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2195
15	19	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.1684
16	18	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.165
17	16	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.1603
18	15	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.1428
19	20	レイヤーセクション	SHT	9.1394
20	21	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1162
21	新	ルナ シルバースターストーリー　MPEG版	RPG	9.1111
22	23	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0896
23	22	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0842
24	27	だいな♥あいらん	ADV	9.0476
25	24	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0389
26	25	バーチャファイター	ACT	9.0351
27	26	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0256
28	33	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.0166
29	30	花組対戦コラムス	PUZ	9.0134
30	28	プリンセスメーカー2	SLG	9.007
31	29	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.004
32	32	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.9944
33	34	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9864
34	31	バーチャコップ	SHT	8.9846
35	35	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9826
36	36	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9708
37	37	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9673
38	43	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.96
39	40	エターナルメロディ	SLG	8.9523
40	38	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9466
41	39	タクティクス オウガ	RPG	8.9458
42	44	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.9456
43	41	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9393
44	57	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	8.9387
45	42	ダライアス外伝	SHT	8.9303
46	46	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9084
47	45	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－（通常版／超限定版）	ACT	8.9046
48	48	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.8836
49	47	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.8827
50	49	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.8695
51	50	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8487
52	56	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8367
53	53	三國志V	SLG	8.8356
54	52	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8345
55	54	戦国ブレード	SHT	8.8309
56	55	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8141
57	51	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.8
58	58	バーチャコップ2	SHT	8.7971
59	新	太平洋の嵐2　疾風の艫輪	SLG	8.7777
60	59	パンツァードラグーン	SHT	8.77
61	60	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック）	ACT	8.7699
62	61	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7583
63	63	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7544
64	62	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.749
65	65	信長の野望・天翔記	SLG	8.7207
66	74	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.7187
67	67	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.7179
68	64	ストライカーズ1945	SHT	8.7147
69	68	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7142
70	70	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6972
71	66	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.6949
72	71	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6923
73	73	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6892
74	72	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.6826
75	75	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6773
76	76	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6744
77	77	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.6636
78	83	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.6542
79	78	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6535
80	79	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.6521
81	69	シーバス・フィッシング2	SLG	8.6363
82	80	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6321
83	88	パズルボブル3	PUZ	8.6285
84	82	デイトナUSA	RAC	8.6176
85	81	エネミー・ゼロ	MOV	8.6159
86	87	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.6146
87	86	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.6078
88	84	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.606
89	90	メタルブラック	SHT	8.5882
90	89	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.5861
91	85	メタルスラッグ（通常版／拡張RAM同梱版）	A•SHT	8.5681
92	91	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5629
93	92	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.56
94	93	ドラゴンフォース	SLG	8.5556
95	94	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5484
96	97	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5333
97	95	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.5329
98	96	ストリートファイターZERO	ACT	8.5295
99	109	ハイパーデュエル	SHT	8.5111
100	99	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.5107
101	98	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5082
102	100	紫炎龍	SHT	8.5
103	101	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4956
104	102	ビクトリーゴール'96	SPT	8.49
105	104	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4814
106	103	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4668
107	新	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	8.4666
108	106	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4616
109	105	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.4576
110	107	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4532
111	110	デカスリート	SPT	8.4363
112	111	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.4275
113	112	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.423
114	108	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4204
115	113	モンスタースライダー	PUZ	8.4166
116	115	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.416
117	114	メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）	SLG	8.4104
118	116	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3956
119	118	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3892
120	143	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	8.375
121	119	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.365
122	120	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3631
123	122	重装機兵レイノス2	ACT	8.355
124	121	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3493
125	131	マジカルドロップ2	PUZ	8.3434
126	124	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.343
127	123	パズルボブル2X	PUZ	8.3419
128	125	BATSUGUN	SHT	8.3366
129	126	グレイテストナイン'96	SPT	8.3351
130	128	バーチャル競艇	SPT	8.3333
131	132	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3173
132	135	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.3157
133	134	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3098
134	129	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.3043
135	136	ぷよぷよSUN	PUZ	8.3015
136	117	バトルバ	RAC	8.3
137	133	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.2965
138	130	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.2957
139	137	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2911
140	138	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2857
141	139	アンジェリークSpecial	SLG	8.2802
142	140	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2688
143	141	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	8.2666
144	144	ファンタステップ	ADV	8.26
145	145	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2484
146	148	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2358
147	146	ダークセイバー	A•RPG	8.2324
148	147	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.2275
149	149	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2251
150	150	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.2222
151	153	機動戦士ガンダム	SHT	8.214
152	155	スナッチャー	ADV	8.21
153	151	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.2075
154	161	アースワームジム2	ACT	8.2
155	154	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1994
156	157	ディスクワールド	ADV	8.1875
157	159	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.171
158	156	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1709
159	158	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1707
160	152	ガンバード	SHT	8.1642
161	163	Wizards' Harmony	SLG	8.1619
162	160	三國志英傑伝	SLG	8.16
163	162	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1485
164	164	ブラストウインド	SHT	8.1428
165	165	皇龍三國演義	SLG	8.1428
166	166	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1404
167	167	サターンボンバーマン	ACT	8.1381
168	168	ダイナマイト刑事	ACT	8.1329

オッズ表サターンA寸評

落ち着きつつある上位陣？ 今週は「サクラ」が返り咲き！

夏の新作ラッシュを機に、上位陣の大幅な再構成があるかと期待されたが、旧勢力もなかなか強固。今週は先週1位の「EVE」に代わり、「サクラ大戦」が1位に返り咲きとなった。「ソニックジャム」「なないろDREAMS」は高オッズでいい位置をキープ。来週以降の新作ラッシュはどう出るか注目！

15回目の首位を獲得。「サクラ」依然強し。

抜きつ抜かれつの「EVE」。やや後退か。

票数が増えても下落せず健闘。「なないろ」。

今週はそれほど大変動と呼べるもののなかったオッズ表A全般。「ルナMPEG版」が早くも登場したが、ノーマル版をやや上回る位置に順当にランクインというところ。細かいところで「吉野公佳」「バトルバ」あたりがやや不安定気味か？

MPEG対応歓迎？の「ルナ」。美麗です。

今週は珍しく19ランクダウンの「バトルバ」。

【次号ついに……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　サタマガの野望第1弾。350円値下げ号完売っすぅ！　特別定価っていうと、普通は値段が上がるもんなんすけど、まさかの値下げは予想以上の効果でしたっすねぇ」「ん。ハチよ。喜ぶのはまだ早いぞ。次号8月1日発売号では、その野望の第2波。超ビッグウェーブの全貌がついに明らかにッ（くわっ）!!」「ついにアレが出ますか。隊長」「次号は必見ぢゃッ（くはっ）!!」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
169	171	優駿クラシックロード	SLG	8.1304
170	169	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1242
171	170	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1076
172	185	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	8.1052
173	175	将棋まつり	TAB	8.0987
174	172	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.0948
175	174	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.0869
176	127	マリカ～真実の世界～	RPG	8.0769
177	242	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.0769
178	176	MYST	ADV	8.0586
179	177	コマンド&コンカー	SLG	8.0555
180	181	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.0555
181	17	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	8.0526
182	184	LULU	ETC	8.0487
183	178	風水先生	SLG	8.0434
184	180	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.0277
185	173	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0263
186	186	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.0066
187	182	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.0
188	189	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9907
189	187	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.9887
190	202	新テーマパーク	SLG	7.9878
191	199	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.9846
192	190	F-1 Live Information	RAC	7.9814
193	191	プロ麻雀 極S	TAB	7.978
194	188	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9778
195	192	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
196	197	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.9658
197	193	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
198	183	マジカルホッパーズ	ACT	7.9629
199	198	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9622
200	195	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9611
201	194	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.9552
202	200	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9366
203	203	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9333
204	201	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
205	179	Civilization 新世界七大文明	SLG	7.9259
206	196	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	7.913
207	204	The Tower	SLG	7.8886
208	205	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体／RAM同梱)	ACT	7.8631
209	206	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.86
210	207	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8489
211	209	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8478
212	208	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8438
213	211	大運動会	SLG	7.83
214	213	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.8245
215	210	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8095
216	212	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8026
217	新	WILLY WOMBAT	ACT	7.8
218	214	三國志Ⅳ	SLG	7.7942
219	215	エリア51	SHT	7.7857
220	216	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.7788
221	142	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7727
222	217	ビクトリーゴール	SPT	7.7584
223	228	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.75
224	218	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7435
225	236	エーベルージュ	SLG	7.738
226	219	Dの食卓	ADV	7.7318
227	220	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7307
228	221	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.7272
229	222	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.7263
230	223	ウイニングポスト2	SLG	7.725
231	224	DX人生ゲーム	TAB	7.7244
232	225	リグロード サーガ2	S•RPG	7.7163
233	226	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.7142
234	227	ROBO・PIT	ACT	7.7058
235	229	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
236	230	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.698
237	231	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6816
238	232	セクシーパロディウス	SHT	7.6813
239	233	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
240	234	ぷよぷよ通	PUZ	7.6685
241	235	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.659
242	237	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.641
243	238	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
244	240	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.6086
245	241	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6078
246	276	わくわく7(通常版／拡張RAM同梱版)	RPG	7.6
247	243	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5974
248	244	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
249	245	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5753
250	新	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.5714
251	259	バッブ・ブリーダー	SLG	7.566
252	246	金沢将棋	TAB	7.5652
253	250	エイリアン トリロジー	SHT	7.5641
254	247	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
255	248	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5594
256	252	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.5555
257	271	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.5555
258	251	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.5535
259	253	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5504
260	254	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
261	249	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5438
262	255	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
263	257	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
264	258	エアーマネジメント'96	SLG	7.52
265	261	リグロード サーガ	RPG	7.5156
266	262	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
267	263	上海 万里の長城	PUZ	7.511
268	264	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5063
269	265	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5
270	256	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4965
271	267	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4939
272	272	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4901
273	266	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4863
274	269	シムシティ2000	SLG	7.4859
275	270	ウイニングポストEX	SLG	7.4818
276	268	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.4634
277	273	ZORK Ⅰ	ADV	7.4523
278	274	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
279	275	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4411

◎新着本命馬紹介 ファンにはうれしいオマケつき。映像のデキはどう?

21着 NEW SOFT ルナ シルバースターストーリー MPEG版

角川書店／'97・7・4
6,800円(ムービーカード対応)／RPG

全投票平均点	9.1111
本誌の平均点	—

通常版では小さく迫力に欠けたアニメシーンが、見違えるほどにパワーアップ。まさに完全版。しかしファンとしては最初から、このクオリティーで発表してほしかった。ムービーカード専用というのも間口が狭い感じ。(埼玉県・田中勝・24歳)通常版に比べ、ムービーのサイズがフル画積で良いのだが、通常版をすでにプレイした僕にとって気休めでしかない。どうせなら、通常版と同時発売で買い手に選択してもらうほうが良かったのでは?(埼玉県・松井博信・19歳)ムービーカード対応とはいえ、驚くほどの高画質ではなく、マニュアルがまったく同一なのも大きな減点対象。(兵庫県・溝口安宏・26歳)MPEGだけにキレイだけど、やっぱりゴミが出るのが痛い。パッケージも通常版よりさっぱりしてていい感じ。トレーディングカードにルーナが1枚しかないのは残念。(東京都・植松茂・29歳)

○新着対抗馬紹介 まさにファンとマニアのためのソフト。硬派と軟派どっち?

59着 NEW SOFT 太平洋の嵐2 疾風の艨艟

イマジニア／'97・6・13
6,800/7,800円(通常版/初回プレミアムボックス)/SLG

全投票平均点	8.7777
本誌の平均点	7.6

戦争経済等を重視したゲームデザインのため、ゲームをはじめる前の戦略方針立案が不可欠。上級者は十分に楽しめるが、初心者や、一般ユーザーはワケがわからないうちに連合艦隊を鉄クズにしてしまうかも。(東京都・長村琢哉・30歳)ひと言でいえばムズイ。超マニアック。素人は手を出さないほうがいい。しかし、その方面が好きな人にはかなり楽しめる。(兵庫県・清山広幸・18歳) ゲームはともかく、一緒に付いてきた軍隊手帳は最高でした。(埼玉県・大和田聡・19歳)

107着 NEW SOFT DREAM SQUARE 雛形あきこ

ビデオシステム／'97・2・14
3,800円／ETC

全投票平均点	8.4666
本誌の平均点	—

基本的に雛形あきこのファン向けソフト、とは思うが、内容は意外にボリュームがある感じ。パズルも、結構面白い。最初はどれをクリックすると、どのモードに入るのかなど、わかりづらいところがあり気になったが、それ以外はOKかな。ムービーもすごくキレイな仕上がりで、BGMもなかなか良いです。写真や、ムービーを見せるだけのソフトとは違った楽しみがある。これまで出ていた、他のメーカーの類似ソフトよりもかなりイケている感じ。(群馬県・桜井孝・34歳)

●新着単穴馬紹介1 マニアならわかる? その内容。単穴3発第1弾

217着 NEW SOFT WILLY WOMBAT

ハドソン／'97・6・27
5,800円／ACT

全投票平均点	7.8
本誌の平均点	6.0

最初のうちは、3D世界の構成を把握できなくて戸惑ったが、それも慣れてしまえば大丈夫。かえって、その綿密な世界に魅せられてしまうようになった。ストーリーも悪くないし、謎解きもほどほどにあり、また難易度もちょうど良い。(愛知県・西村俊樹・18歳)世界観がしっかりしているので、そのぶん、ストーリーが際だっている。その世界観と、渋いグラフィックと、英語での会話がマッチして、めちゃめちゃカッコイイ演出となっている。またゲーム本編のほうも、独特のカメラアングルでとっつきは悪いかも知れないが、しばらくプレイしていれば気にならなくなる。カッコ良く見える、演出のひとつとなってしまう。適度な難易度で、誰にでもプレイできると思うので、世界観が気になった人は、ぜひ手に取っていただきたい。(兵庫県・桜井大輔・23歳)久々のやり込み型アクションでうれしい。しかし、そのわりに細かい部分での作り込みが甘いのが気になった。(北海道・田村俊一・24歳)

250着 NEW SOFT デジタルアンジュ ～電脳天使SS～

徳間書店インターメディア／'97・6・27
5,800円／ADV

全投票平均点	7.5714
本誌の平均点	6.0

ゲームとしての評価としてはマイナス部分が多すぎる。ストーリーは、ほぼ1本道でわかりづらく、プレイ時間も短め(3時間くらい?)。さらに、エンディングはあまりにも中途半端すぎて、結局のところどんな結末なのかがわかりづらい。しかし、登場する女の子はかわいいし、ほとんどが静止画ながら画面自体はかなりキレイである。なので、この絵が好きで、質の悪いアニメーションよりは静止画のほうがイイと思う人は、買ってもいいかも? (東京都・西村文伸・20歳)

338着 NEW SOFT BLAM! マシーンヘッド

ヴァージンインタラクティブ／'97・5・23
5,800円／SHT

全投票平均点	7.1
本誌の平均点	—

大好きなDOOMタイプのシューティング。「西暦1999ファラオの復活」や「トゥームレイダース」はキレイな映像でも難しすぎて途中挫折したが、これは最後まで夢中になった。「ゲンウォー」と似ているが、格段に面白い。ジャンプボタンなしは正解だと思う。でも、標準の上下合わせが唯一の欠点。冒頭と幕間のムービーが、日本人では思い付かないだろうというブラックジョーク的ノリが個人的には気に入っている。やっぱりコアデザイン社はよい。(広島県・竹内誠司・35歳)

【たまには……】「たいっちょー!(シュタ)。読者の方からこんなハガキが届いてるでやんす」「ん?」「夏休みはありますか? 笑顔を絶やさず頑張ってください(福岡県・村松秀美・17歳)」「ん。読者のみんなはちょうど今、夏休み真っ直中じゃな。日本一忙しいと評判(当社比)のサタマガにも、ちゃんと夏休みはあるから大丈夫じゃ。ちなみにワシの夏休みは8月16～17日ぢゃ」「…………たいちょう。その日は土日でございますが……」「ま、週刊雑誌の休みなんざそんなもんよ。ハチ」「…………たいちょう、私実家に帰らせてもらいま……」「帰すかー、ハチッ。ワハハハハハ」「ぐえ」

●新着単穴馬紹介2

忘れた頃にやってきた……? 単穴ソフト第2弾。

358着 NEW SOFT タクラマカン ～敦煌傳奇～

バトラ／'96・12・27
6,800円(マウス対応)／PUZ

全投票平均点	6.8888
本誌の平均点	5.66

不思議な雰囲気を持ったパズルゲーム。第一問目からいきなり難しくて、しかも、どの問題もちょっとしたきっかけに気付かないと、なかなか解けない作りです。気の短い人には向いていないかもしれません。敦煌を探検するというストーリーも探求心をそそられるし、答えられると見ることができるムービーは、どれもキレイで魅力的。世界観や、変わったパズルに興味がある人なら、いいかも。(北海道・長新淑子・32歳)

440着 NEW SOFT ピンボールグラフィティ

パック・イン・ビデオ／'96・7・12
6,800円／PIN

全投票平均点	6.1
本誌の平均点	5.0

リアルな斜め視点からのプレイや、アクションを起こす時のズームアップなど、カッコ良い部分が随所に織り込まれている。ところが、それと同じくらいあるマイナス点が難。ポリゴンを利用してるためか、プレイヤーの動きと画面とに多少のズレがあったり、せっかくの視点も活用されていなく、あまり意味がない。ストーリーモードもオソマツ。あと、もう数種類、台があると良かった。(静岡県・小島淵一・27歳)

✕新着要注意馬紹介

西暦3000年からやってきた宇宙の騎士。帝王強奪ッ!

547着 NEW SOFT スターファイター3000

イマジニア／'96・10・25
6,800円／SHT

全投票平均点	1.7
本誌の平均点	5.33

最近のゲームで、これだけ自機がカッコ悪いのは久しぶり。操作性も悪く、加速していないと旋回できないうえに、フラフラと動いてまっすぐ進むことさえおぼつかないのは困りもの。ただ長いだけで、オソマツで、見るべきところがないアドバタイズデモも失礼なだけ。ミッションスティックにも対応しているが、ますます印象が悪くなる始末。PS版も、こんなにひどいのだろうか?(千葉県・滝克尚・33歳) 近年、まれに見る駄作。オープニングから、グラフィック、デザイン、ゲーム性まで、果ては操作性まで悪いとなると、どうすればよいのやら。(愛媛県・佐伯瑞貴・24歳)

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
280	239	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.4259
281	280	ザ・ホード	SLG	7.4259
282	277	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4202
283	278	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4177
284	279	昇龍三国演義	SLG	7.4177
285	282	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
286	283	疾風魔法大作戦	SHT	7.4067
287	284	首都高バトル'97	RAC	7.3947
288	285	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3928
289	260	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.3923
290	291	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3899
291	286	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
292	288	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3712
293	287	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3702
294	289	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
295	290	スチームギア★マッシュ	ACT	7.36
296	281	ステークスウィナー	ACT	7.3538
297	292	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3435
298	294	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
299	295	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.3333
300	296	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3333
301	297	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
302	298	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3333
303	317	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.3333
304	299	テーマパーク	SLG	7.3284
305	300	神風拳	ACT	7.3157
306	305	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.302
307	301	m～君を伝えて～	SLG	7.2962
308	302	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
309	303	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
310	307	七つの秘館	ADV	7.2727
311	308	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2657
312	306	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
313	309	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2307
314	310	もうちゃ	PUZ	7.2272
315	311	Cubic Gallery	ETC	7.2222
316	312	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.2202
317	313	水滸演武	ACT	7.2072
318	314	ロードラッシュ	RAC	7.2037
319	315	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1912
320	316	卒業クロスワールド	ADV	7.1875
321	318	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1785
322	319	くるりんPA!	PUZ	7.1724
323	320	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1714
324	322	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.17
325	293	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.1666
326	329	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1639
327	323	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.1612
328	324	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1552
329	325	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
330	304	GAME WARE Vol.5	ETC	7.1428
331	326	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.1428
332	327	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.1333
333	328	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	7.125
334	334	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.12
335	330	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.1176
336	331	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1152
337	332	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1147
338	新	BLAM!マシーンヘッド	SHT	7.1
339	333	ソード&ソーサリー	RPG	7.0976
340	341	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0952
341	335	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.0714
342	343	ゲックス	ACT	7.0689
343	321	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.054
344	336	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	7.05
345	337	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0483
346	344	銀河英雄伝説	SLG	7.0319
347	338	サンダーホークⅡ	SHT	7.0243
348	340	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0178
349	339	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0022
350	342	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	7.0
351	345	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	7.0
352	346	スカイターゲット	SHT	7.0
353	349	大牌紫(DAITORIDE)	PUZ	7.0
354	347	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
355	348	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9428
356	351	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.909
357	352	柿木将棋	TAB	6.9019
358	新	タクラマカン～敦煌傳奇～	PUZ	6.8888
359	353	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8737
360	354	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8636
361	356	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.8421
362	355	シーバス・フィッシング	SLG	6.8333
363	357	永世名人Ⅱ	TAB	6.8333
364	358	海底大戦争	SHT	6.8269
365	359	爆れつハンター	ADV	6.8253
366	360	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8235
367	361	ゲームの達人	TAB	6.819
368	363	ウルトラマン図鑑	ETC	6.8
369	364	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
370	350	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.7939
371	365	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.7916
372	362	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7818
373	366	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.7647
374	367	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
375	368	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.75
376	380	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.7058
377	369	永世名人	TAB	6.6708
378	370	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
379	371	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6666
380	372	クリーチャーショック	SHT	6.6666
381	373	AI将棋	TAB	6.6585
382	374	ダライアスⅡ	SHT	6.6526
383	375	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6427
384	376	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
385	377	ズープ	PUZ	6.6363
386	378	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.6086
387	379	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6
388	382	Body Special 264	PUZ	6.5833
389	383	三國志リターンズ	SLG	6.5789
390	385	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5662
391	384	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5625
392	386	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5502
393	387	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5497
394	388	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5294
395	389	ナイトストライカーS	SHT	6.5238
396	391	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
397	392	闘神伝S	ACT	6.4866
398	393	テトリスプラス	PUZ	6.4814
399	381	BUG TOO!!	ACT	6.4625
400	394	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	6.4615
401	390	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.4473
402	395	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.4444
403	397	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4285
404	398	ゲームの達人2	TAB	6.4285
405	399	2TAX GOLD	QIZ	6.4166
406	401	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
407	396	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3818
408	402	ロックマンX3	ACT	6.375
409	403	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	6.3684
410	404	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3593
411	405	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
412	406	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3538
413	407	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
414	410	TETRIS S	PUZ	6.3529
415	408	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3513
416	409	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
417	411	ブラックファイアー	SHT	6.3333
418	415	マジカルドロップ	PUZ	6.3243
419	412	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3107
420	413	闘神伝URA	ACT	6.3057
421	420	D-THIRD	ACT	6.303
422	414	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.3
423	416	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.2608
424	417	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2564
425	400	逆鱗弾	SHT	6.25
426	418	実戦麻雀	TAB	6.2307
427	419	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
428	421	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
429	422	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
430	423	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
431	424	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	SHT	6.1764
432	426	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.1676
433	425	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1622
434	428	湾岸デッドヒート	RAC	6.1503
435	427	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.1428
436	429	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1158
437	431	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.1111
438	432	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
439	433	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.1025
440	新	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1
441	434	Race Drivin'	RAC	6.098
442	435	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.0833
443	436	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0803
444	437	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.0714
445	438	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	6.0625
446	430	バーチャルオープンテニス	SPT	6.0416
447	439	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.0338
448	440	ホーンテッドカジノ	TAB	6.0277
449	441	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.0
450	442	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranomal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	5.9655
451	443	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411

オッズ表サターンB・C寸評

ナニが起こった? 真説サムスピ大暴落! 新着ソフトはしばし待て?

今週はとにかく激動の動きが見られたオッズ表B・C。先週好調なすべり出しを見せた「真説サムスピ」は今週164ランクダウンの181位に! その他「マリカ」「ゼロヨンチャンプ」も不安定。もうしばし静観か?

今週は一転49ランクダウンの「マリカ」。

一方の「はるかぜ戦隊」は65ランクアップ!

票が増えることに超ダウン「真説サムスピ」。

「ゼロヨンチャンプ」は79ランクダウン。

【サタマガ編集部チェー】「…………ック!!」「あい?」「熱い○ナ○○レース。そんなあなたに○ナ○○レース。メイクドラマはあなたのモノ」「はい?」「今週スケジュール表に現れた『サクラ大戦蒸気ラジヲショウ(仮)』は、先日公演が終わったサクラ大戦歌謡ショウ 花組特別講演『愛ゆえに』の模様を収めたデジタルファンディスクとのことだそうじゃ。地方で観に行けなかった人には、うれしい配慮じゃの」「ですね」「ナゾのアーケードニューバージョン。都内某所に出没。はたしてその実体はァ?」「わァ?」「近日すべてが公開! 期待して待て!!」「はいはい」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
452	444	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
453	452	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.9047
454	445	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
455	446	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
456	448	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
457	449	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
458	450	バーチャルカジノ	TAB	5.7916
459	451	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7916
460	447	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.7714
461	453	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
462	454	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
463	455	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7333
464	456	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.7209
465	464	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.714
466	457	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	ACT	5.6666
467	465	「占都物語」その I	ETC	5.6315
468	458	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
469	459	戦略将棋	TAB	5.6
470	460	スペースインベーダー	SHT	5.5833
471	462	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.563
472	463	麻雀悟空・天竺	TAB	5.553
473	461	エアーズアドベンチャー	RPG	5.5128
474	466	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.4074
475	468	ブレインバトルQ	QIZ	5.4
476	469	NINKUー忍空ー ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3934
477	470	ゲイルレーサー	RAC	5.3809
478	471	麻雀厳流島	TAB	5.3333
479	484	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.3333
480	472	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.317
481	473	ハイオクタン	RAC	5.3125
482	474	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.2727
483	475	Break Thru!	PUZ	5.2352
484	476	FIFAサッカー'96	SPT	5.1842
485	477	TAMA	ACT	5.1638
486	478	ダイダロス	SHT	5.1543
487	479	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
488	480	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1304
489	481	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.1
490	482	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.0833
491	483	サイベリア	SHT	5.037
492	467	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	5.0
493	485	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.9729
494	486	GALJAN(X指定)	TAB	4.9285
495	487	球転界	PIN	4.8666
496	488	駿才ー競馬データSTABLEー	ETC	4.8461
497	489	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
498	491	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	4.8148
499	492	シミュレーション・ズー	SLG	4.8
500	490	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
501	493	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7777
502	494	HORROR TOUR	ADV	4.7368
503	496	新海底軍艦	SLG	4.7272
504	495	3D Lemmings	PUZ	4.7272
505	497	タイタンウォーズ	SHT	4.625
506	499	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.5045
507	500	キューブバトラー	PUZ	4.5
508	501	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4117
509	502	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4
510	503	バーチャルバレーボール	SPT	4.2748
511	498	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2666
512	507	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.2333
513	504	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
514	505	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1212
515	506	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0714
516	508	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
517	511	北斗の拳	ADV	3.9495
518	509	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9375
519	510	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
520	512	熱血親子	ACT	3.8576
521	513	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8461
522	514	痛快! スロットシューティング	ETC	3.8333
523	515	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.7802
524	516	ゲン ウォー	SHT	3.75
525	517	必殺!	ACT	3.6363
526	518	ジョニー・バズーカ	ACT	3.5333
527	520	学校の怪談	ADV	3.2404
528	519	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1956
529	521	ハートビートスクランブル	ADV	3.1739
530	522	FIST	ACT	3.1568
531	523	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	3.1
532	524	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.8571
533	526	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.74
534	525	結婚～Marriage～	SLG	2.732
535	527	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
536	530	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.6153
537	529	PLANET JOKER	SHT	2.6
538	531	Defcon5	SLG+RPG	2.5833
539	532	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5263
540	528	グリッドランナー	ADV	2.5
541	533	カオスコントロール	SHT	2.5
542	538	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	2.5
543	534	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.4285
544	535	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.0909
545	536	デス クリムゾン	SHT	2.0445
546	537	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	1.95
547	新	スターファイター3000	SHT	1.7

オッズ表サターンD寸評

七夕過ぎて、星の戦士が500本斬り!?

先週は「ボイスアイドル」がいきなり最下位帝王の座を強奪し、537本のソフト群が一気に蒼ざめたオッズ表D。今週は再び「デス」様と「大冒険」将軍が巻き返し作戦を謀る中、いきなり1996年10月25日生まれの「スターファイター3000」が彗星のごとく飛来! オッズ表のソフト546本をゴボウ抜き試し斬りだッ! きらめく新帝王。西暦3000年まで治世は続くのかぁ?

サタマガ推奨名馬

Vol.12 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 居酒屋

Jリーグプロサッカークラブをつくろう!

●セガ
●'96・2・23
●6,800円
●SLG

読者	8.6321
本誌	7.33

生まれついての怠け者。いわゆるマグロチャン。赤貧で激ヤセ中。

ソフトDATA

初登場順位は38位(8.0833)。だが、その後驚くことにオッズは常に上昇を続け、毎週のようにオッズを更新している驚異のソフト。投票もいまだに多数届いている。

厩舎情報 サカつくひとくちメモ

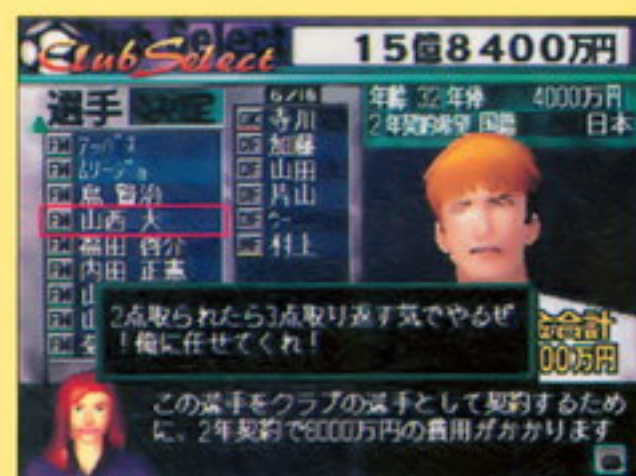
ちょうど"育成シミュレーション"というジャンルが定着しつつあった時代に発売された新機軸ゲーム。サッカーを選手の視点から楽しもうという主旨がアクションゲームになっているなら、「サカつく」はクラブオーナーの視点から楽しむシミュレーションだ。プレイヤーは架空のJリーグ加盟クラブ経営とともに選手の育成をも手がけてることができる。揃える選手、重点を置いた練習でチームを育てつつ40年間クラブを経営するのだ。

サッカー知らんでも遊べるゾ

ウィッス! ポートボールとハンドボールのゴールなら俺にまかせろーッ!! カッ(開眼)! 他はダメなんだーッ(告白)! くわッ(閉眼)!! というわけで強引なツナギですが、俺が推奨名馬ってみたいのは「サカつく」です。ウッス。サッカーでは見学が大得意なマグロチャン(俺)としては、アクション系サッカーゲームがあまり楽しく感じられないわけでして。かといってサッカーとかJリーグって、嫌いじゃないけど好きでもない、微妙な揺れる乙女心っていうか。じゃあ、なんでそんなサック野郎が「サカつく」やってんのかっていうと、やっぱゲームとしてビ～ンとくるモノがあったからですわ。

一時期流行った育てゲーの流れではあるけれど、あくまでも"開発者が遊びたい物を作る"って姿勢がにじみ出てるところに、まずビ～ン! って感じ。んでもって、中身のギッチリ詰まったプレイ感に、またまたビ～ン! はちきれんばかりっすわ。愚息も。このへんの印象というか、画面から伝わってくる意気込みとかが、初めてゲームを買ってきたドキドキ感を思い出させてくれまっスわ。ゲーム回春ですな。ウッス。

さらにナイスなのが、競争心をあおるその作り。1人でクラブを経営してチームを育ててエンディングを目指して……ってやっても楽しいけど、育てたチームを他の人のチームと対戦させられるっていうじゃありませんか、奥さん! ていうか、もうこの対戦ってあたりがヤバすぎですな。コツコツと地道に時間をかけて育てて、いざ対戦。いままでの苦労が報われるか、それともすべてがオシャカ(古い表現か?)になるか、もうドッキドキ★ 1人でプレイしてると自分のチームの強さがわからんけど、数人で対戦すれば自分の位置がわかる。すべてはこの対戦のためにクラブを経営してると言っても過言じゃありませんな。単純に強いか弱いかを競うだけじゃなくて、実在の選手をコレクションする、いま若者の間で大流行のトレーディングカードチックな楽しみもあるし。

ちと旬は過ぎた感もありますが、友達数人と一緒に買えば更に遊べるナイスゲーム。「サカつく」のためにサッカー覚えても損はないヨ!

優秀な選手の獲得もこのゲームの鍵を握る。「2」ではさらに楽しく?

check!

じっくり腰を据えて末長く遊べるゾ!

発売されてから1年以上も経っているのに、まだビ～ンとさせながらプレイしまくってる輩もいるとか。時間をかけないとモアベターなチームが育たないのと、はっきりした攻略法が見つからないことが長く遊べる秘密と見たが、どうか? もどかしさにビ～～ン!

クラブ経営は難しくないけど、コツがつかめないとチームは弱いまま。同じことの繰り返しじゃチームは育たないゾ!

対戦! 男なら対戦、女も対戦。ほとんど明らかにされていない選手の能力と運だけが試合の行方を決めるッ!!

最近の読者のコメントは?

サッカーは好きだけど、サッカーゲームは苦手という人にピッタリ。試合も結果だけ見ることもできるので面倒くささがない。(神奈川県・水巻宏一・19歳) 2では走力などをアップさせて、オリンピックに出られるようにしてほしい。(福岡県・岡本英樹・15歳) サタコレ発売を。(茨城県・白幡知之・22歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

皆さんに長い間遊んでいただけているのをいろいろなところで聞いて開発メンバーも大変嬉しく思っています。「2」は前作を大幅に上回る面白さになるので楽しみにお待ち下さい。まだ遊んでない人は、ぜひ「サカつく」を遊んでみてください。

【夏休み特別プレゼントっす】「タイッチョー! 暑いっすーッ!」「まあね。夏だからさ。ワシなんか、暑さで17キロも痩せたぜよ」「ホホホホントすか隊長」「今度、隊長のスーパーダイエット教室でも開こうか」「で、プレゼントというのは?」「ん。クーラーのかけすぎに注意。涼しい部屋で、サウナスーツ。てなわけで、ワシ秘蔵の脳天直撃セガサターンブルゾンを1名様にプレゼントぢゃ。未使用フリーサイズだから、女の子も安心感心」「宛先は?」「とりあえず、読者レースのハガキに、脳天ブルゾンほしーっス、たいちょとか書いて送ってきてな。締切はワシが夏休み前に選ぶから、8月8日ワシの机に必着じゃ」「ドンドン送ろう!」「待っとるで」

↓次回出走予定馬パドック情報

夏休み突入から1週間。ゲームをまとめてやるには絶好の時期だよね。今週もみんなの意見を最速掲載！

?着 同級生2

NECインターチャネル／'97・7・11
7,900円(18歳以上推奨、マウス対応、2枚組)／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

ジャンルが違うのかもしれないが、「下級生」など、新しいタイプのゲームに慣れると、今作はプレイスタイルが面倒に思える。せっかくの高解像度も通常画面で表情の変化が見られないので、あまりありがたくなかった。また、どのくらいでベストエンディングになるかが大変わかりにくい。(東京都・新井実・27歳) 正統派美少女ゲームとして、完成された内容になっている。でも逆に正統派すぎる感があり、フラグ立てに終始するシステムは、最近の凝ったシステムに慣れてしまった人には物足りないかもしれない。それでも、グラフィックはキレイだし、ストーリーもしっかりしている。それに「卒業生」まで収録しているので、お買い得ではある。(東京都・清水勝晴・24歳) グラフィックの追加、オマケの「卒業生」等、どの機種より充実している。単なる紙芝居アドベンチャーなので、古臭いと思うかもしれないが、デキは悪くないので余裕があったら買ってもいいかも。(奈良県・久住庚一郎・28歳)

?着 サンダーフォースV

テクノソフト／'97・7・11
6,800／7,800円(通常版／音楽CD付き)／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

若干、ボリューム不足の感はあるが、マニア心をくすぐる演出、展開は一見の価値アリ。覚えゲーではあるものの、武器選択による攻略の幅があるために作業的な感じはしない。随所に見られる、シリーズファンへの配慮がうれしい。(埼玉県・戦神丸・22歳) 敵の動きが速すぎて「本当に、人間の反射神経でかわせるのか？」と思えてしまった。しかし演出、サウンドは素晴らしく、爽快感という面ではⅢやⅣに匹敵している。アクセスも驚くほど速く、ビックリした。(鳥取県・村田達弘・21歳) 久しぶりに先の面が知りたくなる素晴らしい作品だった。(高知県・柳野健二・22歳)

?着 BULK SLASH

ハドソン／'97・7・11
5,800円／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

キーレスポンス、キー設定が最適で、すぐに慣れてスイスイプレイできる。アニメや、ボイスの演出も自然でストレスがなく、じつに素晴らしい。単なるギャルゲーとして敬遠するにはあまりに惜しいデキ。試しにプレイすることを、オススメしたい。(滋賀県・久保田幸雄) 超大穴ソフト。メチャメチャ面白いって。(千葉県・代田幸輝・20歳) クリアするだけでも、なかなか面白いが、自分なりの攻略ルートやステージ内の仕掛けを探すのがこれまた面白い。(埼玉県・光親智美・18歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「全日本プロレス」のソフトに隠しキャラでいいから鷹嵐やサンマンとか出してほしい！(千葉県・青柳信次)
●コンバット越前(デス様の主人公)はモテモテ王国に行ったことがあるのだろうか？(静岡県・佐治直彦)
●「AZELパンツァードラグーンRPG」に出てくるアゼルは、なんとなく首がながいところに親近感を覚える。かくいう私も首が長い。(神奈川県・三枝武子・15歳)

セガサターンソフト総評

リアルサウンド旋風は吹くか!?

先週発売された「リアルサウンド」。まさにゲーム業界の今後を占いそうな異色作は、はたしてユーザーからどのような評価を受けるのか？ 来週号はその第一報をコメント枠も大幅に用意して速攻で速報！ 暑い夏の熱い最下位戦線も見逃せないぞ。必見！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.7524
2	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.3814
3	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.3011
4	2	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.2122
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1528
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.8202
7	7	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.7939
8	8	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7224
9	9	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.7156
10	11	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.7
11	10	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6721
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.6
13	13	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.5841
14	14	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.5263
15	15	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.3103
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1744
17	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	8.025
18	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	7.9829
19	19	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7755
20	20	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7751
21	21	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6398
22	22	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.4466
23	23	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.265
24	24	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.9003
25	25	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ／1,200円)	6.8766
26	26	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.7647
27	27	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4083
28	28	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.6926
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4857

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ゲーム業界注目のワープ最新作「リアルサウンド～風のリグレット～」だ。注目の話題作は、はたして何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「リアルサウンド～風のリグレット～」は何着だ？

【隊長さんの予想】うーむ。こりゃムズイ。慎重に4位か。
【謎の予想屋の予想】オレはちょい下で13着ってとこで…。

当選者 7／25号　7/25号着順予想「同級生2」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「悠久幻想曲」の予想をしてもらうぞ。熱烈なファンもいそうなこの最新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「悠久幻想曲」は何点だ？

【隊長さんの予想】これもムズイわな。8.1489でいこか。
【謎の予想屋の予想】俺はもう少しいくでしょの8.4268。

当選者 7／25号　7/25号着順予想「サンダーフォースV」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は7月31日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 7／25号　7/25号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は埼玉県・三上正成くん、兵庫県・武田仁くん、岡山県・井上多佳子さん、大分県・木田伸吾くん、千葉県・川田順くんの5名だ。おめでとう！

【さぁ、お楽しみはこれからよ……】「隊長、最後に何かひとこと」「ん。いよいよこの夏の野望に向けて、ワシもフル回転。老体にムチ打って、頑張るで」「で？」「ワシもすでに新企画を10本ほど思いついたが、みんなのやってほしい企画も聞きたいところぢゃの」「ほほぅ。で？」「こっちは読者レースの応募ハガキとは別に、みんなのやってほしい新企画を送ってきてほしいのじゃ。こちらの採用者（同じ内容多数の場合は抽選な）には、ワシ秘蔵のサタマガ特製テレカセット＋αを送るぞい。ワシャなんでもやるから、ドーンとこいっ」「ドキドキしますねぇ。隊長」「こっちの締切は8月16日。ワシの誕生日じゃ」「隊長。その歳で読者様の好意を求めるなんてやめましょ」「ん。冗談じゃ。こっちも気合いの入ったヤツ、待っとるで」

読者レース応募券 8/8号

補完計画

●セガ●9月25日発売予定●デジタル・カードライブラリ●4,800円●１人プレイのみ●全年齢推奨

SPECIAL 特報!! REPORT

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

次ページ
前ページ
ジャンプ
特殊再生
プログラム
PAGE 2
綾波レイ
葛城ミサト
碇ゲンドウ
カードの再生

碇シンジ

NEON GENESIS EVANGELION
DIGITAL CARD LIBRARY

突然の特報で驚いている読者も多いんじゃないだろうか？　そう、この「新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ」は紛れもなくサターンの新作タイトル。今回はデータベースに近いソフトなのだ。カードになっているキャラクターを選択すると、テレビ版のハイライトが動画再生されるというものなのだ。注目すべき点は、ミニゲームの存在。各種あるミニゲームをクリアーすることでカードの種類が増加し、見られるアニメーションが増えていく仕組みになっているのだ。

動画による様々な閲覧機能

上がソフト起動時の画面。扉をめくると右の画面に切り替わり、ここで任意のカードを選択することで選択されたカードが拡大し、テレビ版でのハイライトが鑑賞できる。映像はデジタルメディア制作部が担当。高解像度モードの使用、およびシネパックの性能を最大限に発揮させることで、これまでのシネパック映像とは思えない高画質に仕上がっているぞ。また、ビデオ、LDの未発売部分の21話～26話の映像も含まれるとのことだ。ビデオとLDの発売もまだされていないだけあって、これはファンには朗報といえるんじゃないかな？

次ページ
前ページ
ジャンプ
特殊再生
プログラム
PAGE 2
碇シンジ
綾波レイ
惣流アスカラングレー
葛城ミサト
碇ゲンドウ
次ページにジャンプ

三度発動!!

カードの中にはテレビ版の予告編のものもある。もちろん、ここでもカードを選択すればテレビ版同様のアニメーションを見ることができるぞ。

ミニゲームに勝って、新たなカードを手に入れろ!!

現在、判明しているミニゲームはこの2つだけ。もちろん、ミニゲームは他にも数種類入る予定だ。このミニゲームはテレビ版のシーンをゲーム化したものが多いようだ。このミニゲームをクリアすることで動画再生されるカードが増えていく。ただし、ミニゲームといっても結構、コッた作りになっているので、かなりアツイプレイになること間違いなしだ。

「男の戦い」

これは記憶力を試されるゲーム。ゲンドウの眼鏡が4つの方向に光るので、光終わったらその光った方向と順番を記憶を頼りに方向キーを入力していくというルールだ。クリアするにつれて光る速さや数が増していくので、覚えづらくなるぞ。ミスるとゲンドウに「帰れ」と言われてしまう。

「人の造りしもの」

暴走したJAを追いかける初号機。ここでは、初号機の手の上に乗っているミサトを落とさないようにし、JAに追い付くことが目的。JAが炉心融解を起こしたらゲームオーバーだ。

映像編集のプロが見せてくれるものは？

新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ

開発者インタビュー

セガが開発する作品の、映像部分の多くを手掛けてきたデジタルメディア制作部が送る本作。これまでのシリーズとはまたひと味違った内容に仕上がる模様だ。今回はインタビュー第１弾として、作品のコンセプトなどを詳しく聞いてみたぞ。

──まず今作の制作コンセプトからお聞きしたいのですが？
石坂　これまでエヴァのゲームは２つ出ていますが、今回そのエヴァをモチーフとして非ゲームを作れないか、と考えたのが最初ですね。
──なぜ非ゲームにしたのでしょう？
石坂　前のシリーズはエヴァのアウトサイドストーリー的な作りだったんですけど、今回はもう１度本来のエヴァを振り返ってみよう、と。今でこそ社会現象にまでなっているエヴァですが、途中から見た方は入りづらい作品だと思うんです。そういう方に対して、これを見るとひと通りのことがわかる、といったデータベース的なものを提供したかったんです。
──テレビシリーズ全26話が網羅されていることですが。
石坂　ええ、もちろん。それがコンセプトなんで、すべて網羅されてます。ただ、単なるデータベースにはしたくなかったんで、自分で映像(＝カード)を集めていく形をとったんです。
──カードを集める、というふうにした理由というのは？
石坂　映像を再編集、収録したものをサターンで見せる場合での検索や閲覧のやりやすさ、操作性を考えた結果です。カードごとに映像を収録し、見たいシーンをひょいとつまんで再生するというのが一番やりやすいんですね。それをミニゲームで手に入れていくわけなんですが、トレーディングカードっぽい味付けをしていて、手に入れたカードがダブっている、ということもあるんですよ。
茂木　せっかく買ったのに全部見れない人も出てくるんじゃないか、ってかなりもめたんですけどね。
石坂　まあ、全部最初から揃っているのもつまらないし、あまりじらされてもイヤになっちゃいますからね。でも、得意なミニゲームばかりプレイしていてもカードが揃っていくように、うまくバランスを取ってますよ。ただ、パワーメモリーを使ったカードの交換などは、申し訳ないんですが今回取り入れていません。

ゲンドウのミニゲームを解説中の石坂氏。古い読者なら記憶力ゲーム、「サイモン」みたいなもの、と言ったらわかるかな。

──ゲーム自体が、バインダー形式のカードホルダーになっていますが、集めたカードがどのページに入るか、法則などはあるんですか？
石坂　だいたいカテゴリー別にページが別れていて、見やすい形にしてます。
──全部で200枚程度のカードがあるらしいですが、それらすべてに映像が収録されているんですよね。
石坂　ミニゲームのカード、という例外もありますが、それ以外のカードにはすべて、約15秒程度の映像が収録されています。
──こういったものにはスペシャルカードや、レアなカードなどが用意されてそうですけど、どうなんですか？
石坂　今は詳しく言えませんけど、ノーマルカードに対してのキラカードみたいなものは作る予定です。中身については、特別なビデオクリップとかアイデアはあるんですけど……秘密です。
──200枚すべて集めるとなにか特別なことが起きるとか……。
石坂　うーん(笑)。考えてます、とだけ言っておきましょう。
──次はツっこみますからね(笑)。では、ミニゲームにお聞きしますが、どんなものがあるのでしょうか？
浜田　総数はまだ秘密ですが、今回発表した２つのように、エヴァに登場するキャラクターにあったミニゲームを入れてあります。マニアな方ほどニヤリとするような。
茂木　かなりギャグが入ってますよ。「2ndインプレッション」にユニゾンゲームがあったじゃないですか。あれの延長というイメージが強いですね。名前にテレビシリーズのサブタイトルをつけているんですけど、アニメ本編の真面目さとミニゲームのギャグのギャップが面白いと思いますよ。
──ここまでお聞きすると、どこまでできているのか気になるのですが。
石坂　どのシーンをカードの中の映像に取り入れるのかはプランはだいたい決まっているんですけど、その映像を実際に編集するには、また煮詰める必要がありますからね。その作業が非常に大変なんです。完成度でいうと、60％といったところでしょうか。
浜田　ミニゲームもできつつあるので、次回以降はそのへんを徐々にお見せできるんじゃないでしょうか。
──では、苦労点などを含め、読者にメッセージをお願いします。
石坂　エヴァという作品自体がとても濃いので、どの映像を入れればいいのか悩んでます。そういったカードの構成ですね。いくらCDの容量をギリギリまで使っても全部収まりきれませんから。メッセージとしては……、ダブるカードに泣きつつ、トピック的な映像を楽しんでもらいたいですね。ホルダーの中で止まっている画面が、そのまま動きだす、印刷物ではとても得られない気持ちよさを出すよう編集していますので、期待していてください。
浜田　キャラクターそれぞれを楽しめるミニゲームをぜひ楽しみにしていてください。私達も楽しんでいるくらい自由に作ってますので、きっとみなさんも面白いと思っていただけるんじゃないでしょうか。
茂木　やはり、映像のプロである石坂の編集テクニックを楽しみにしていてほしいですね。いかにカッコよく、気持ちよく見られるか、というところがビデオなどとは違うと思いますから。実は僕もそれが一番の楽しみなんですけどね(笑)。きっと、コストパフォーマンス的にも素晴らしいものができあがると思いますよ。あと、ジャケットはもちろん描きおろしですし、CD盤もカラーのピクチャーCDになりますので、もう飾っておいてもOKの作りになりますよ。期待していてください。
──完成を期待しています。本日は、ありがとうございました。

印刷物にはない気持ちよさが味わえますよ(石坂)

左から、今作のカード、および映像部分を制作する石坂郁夫氏(デジタルメディア制作部)。ミニゲームのデザインを担当する浜田尚子氏(CS１研)。そして、これまでのエヴァシリーズも手掛けられた茂木幸樹氏(CS１研)。茂木氏は今回もジャケットデザインを担当されているらしい。無類のエヴァ好きが集まった今作も、目が離せなくなるのは間違いない!!

続報

リアル系シナリオ徹底調査！前回の続きだっ！

気がついてみたら、もう発売まで１カ月。ぼちぼち内容の濃いページになるようにしていきたいと思う。てなわけで先週号で約束した通り、今週もリアル系シナリオの序盤ストーリーを紹介するぞ。もちろん、追加情報もページが許す限り満載でお届けだっ！　ちなみに前回同様、数値は開発中のものなので、パラメーターを見て一喜一憂しないように頼むよ。

●バンプレスト●8月29日発売●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨●１人プレイのみ

スーパーロボット大戦F

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 85%

表情の違いに注目するのだ!!

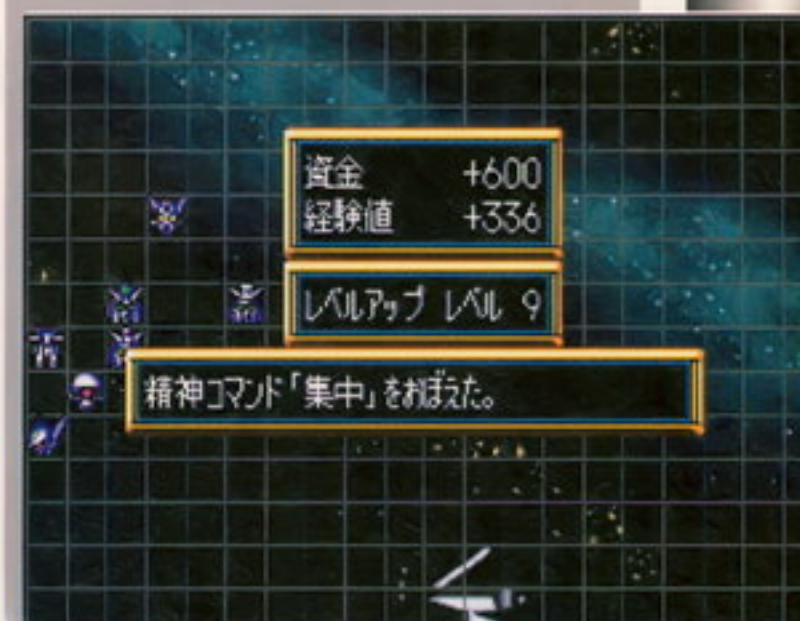
従来のシリーズ作では、顔グラフィックが原則として１人１パターンというのが当たり前だった。そのため、普段通りの表情で叫んでいるなど、ハタから見ると不自然な状況になっていた。しかし、そんな細かいところにも目を向けて、今回からは主役級のキャラクターに限り、喜怒哀楽を表現できるよう、顔グラフィックのパターンが増えているのだ。雰囲気盛り上がりまくりだぞ。

アムロ＝レイの場合

出番の多いアムロは、もちろん表情が多くなっている。頻繁に見られるのはこの２つだが、この他にも……。

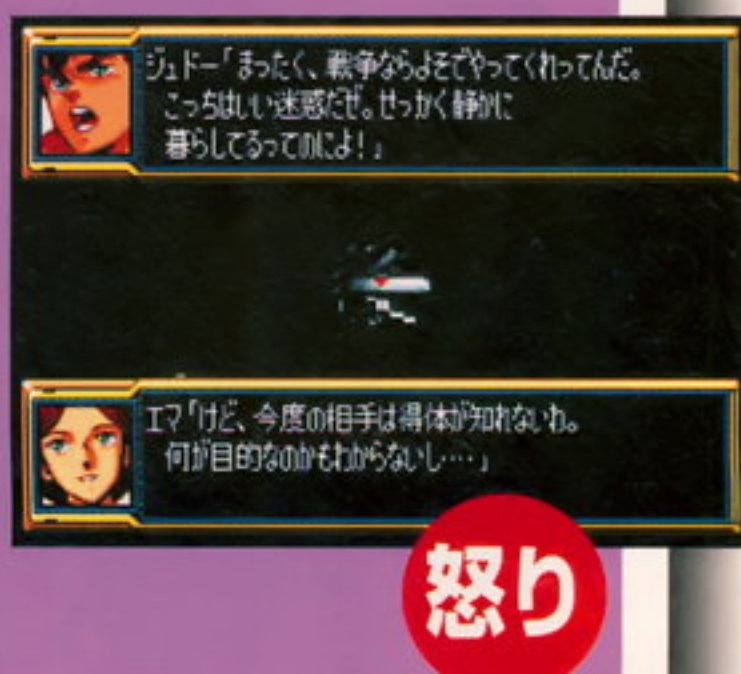
通常　怒り

レベルアップ時を見逃すな

レベルアップ時に精神コマンドを覚えた場合は、どんな精神コマンドを覚えたかがきちんと表示される。いちいち精神コマンドリストをチェックする必要がなくなったのだ。

リリスにも表情がっ！

右上の写真と比較すればわかるように、妖精のリリスにも複数の顔グラフィックが用意されている。細かな演出がうれしいところだ。

ジュドー＝アーシタの場合

大人の勝手な都合で戦争をさせられているジュドーは怒った表情が多め。驚いた表情は、呆れているのかもしれない。

通常　驚き　怒り

リアル系ロボット選択時の第3話と第4話を大紹介！

SCENARIO 03
シャングリラ・チルドレン

参謀本部との連絡がうまくとれず、今後の進路を決められないままでいるロンド・ベル。そこにシャングリラのコロニー守備隊から、ポセイダル軍にコロニー内へ侵入されたという知らせを受ける。早速救援に向かうことになるが……。

シャングリラでは、守備隊が早々に全滅させられてしまう。ポセイダル軍は引き続き、軍事施設を占領しようと進軍を続ける。しかし、その光景を見たジュドーたちが旧式のモビルスーツを駆って食い止めようと立ち上がった。

ジュドーたちがポセイダル軍に追い詰められたところでロンド・ベルが登場する。コロニー内からポセイダル軍を排除するのだ。

今後の進路は？

参謀本部との連絡がとれないまま、シャングリラのコロニーから緊急入電を受ける。進路はもちろん、シャングリラに……。

さらに悪人顔へ!!

典型的なずるがしこい悪人タイプのハッシャ＝モッシャ。なんか「第４次Ｓ」と比べると、人相がさらに悪くなっているようだ。これはこれで雰囲気出てていい感じだけどね。今後の活躍が期待されるでしょ。

ジュドーたちが迎撃に！

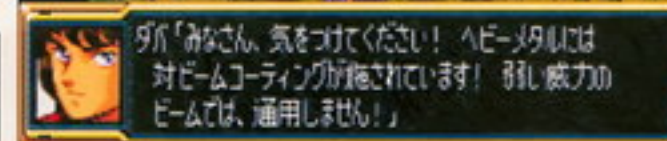
ＺＺガンダムのないジュドーは量産機のネモに乗り込む。ザクとガンタンクは戦力にならないので、この迎撃戦は少々ツライ。

修理コマンドが新たに採用された！

修理装置は隣接したユニットのHPを回復できる重要な装置だ。今までは修理装置を使うために、攻撃コマンドを選んで武器リストの中の修理装置を選ばなければならず、修理に非常に手間のかかる作業を強いられた。だが、今回からは修理装置を持っているユニットは修理コマンドが使える。そのため、手軽に修理ができるようになったぞ。もちろん使いすぎには注意！

ダバとギャブレー

ダバのライバル的な存在となっているギャブレット＝ギャブレー。今回の初顔合わせだ。この後、何度戦うことになるのか想像できないが、毎回苦しめられることにはなるだろう。

エルガイム系のユニットには「第４次Ｓ」と同様にビームコートが搭載されている。そのため、攻撃力の低いビーム兵器（どの武器がビーム兵器かは武器リストに表示してある）はまったく通用しない。

ちょっと説明的なセリフですが……

ポセイダル軍を追い払った直後に、ウイングガンダムが現れる。ここでは味方へ引き入れることもできないので、戦闘するしかない。ウイングガンダムはヒットポイント（以下HP）が50パーセント以下になると退却する。

ウイングガンダム登場！

新規登場キャラクター

	ネモ（ジュドー＝アーシタ）	ザク改（ビーチャ＝オーレグ）	ガンタンク（モンド＝アガケ）	GMⅡ（エル＝ビアンノ）
レベル	9	5	3	5
気力	100	100	100	100
NEXT	500	500	500	500
HP	3100/3100	2600/2600	3100/3100	3200/3200
EN	80/80	50/50	80/80	100/100
特殊能力	シールド有	シールド有	シールド無	シールド有
タイプ	陸	陸	陸	陸
移動力	5	4	3	5
運動性	55	30	40	70
装甲	800	600	800	850
限界	270	220	210	300
地形 空	C	C	C	C
地形 陸	A	A	A	A
地形 海	C	C	B	C
地形 宇	A	A	B	A

敵主要キャラクター

	バッシュ（チャイ＝チャー）	バッシュ（ギャブレット＝ギャブレー）	グライア（ハッシャ＝モッシャ）	ウイングガンダム（ヒイロ＝ユイ）
レベル	13	12	10	13
気力	100	100	100	100
NEXT	500	500	500	500
HP	3700/3700	3700/3700	3100/3100	4300/4300
EN	120/120	120/120	70/70	180/180
特殊能力	シールド有	シールド有	シールド無	シールド有
タイプ	陸	陸	陸	陸
移動力	6	6	5	6
運動性	90	90	80	60
装甲	1300	1300	800	1700
限界	310	310	260	350
地形 空	B	B	C	B
地形 陸	A	A	A	A
地形 海	C	C	C	B
地形 宇	A	A	B	A

SCENARIO 04
非情のテロリスト

参謀本部とは相変わらず連絡がとれないため、直接参謀本部へ向かうことにする主人公達。参謀本部はジャブローにあるので、いよいよ地球へ降下するのだ。しかし、大気圏突入準備の段階で、正体不明機が接近してくる。

正体不明機はロンド・ベルを付け狙っているウイングガンダムだった。そして、DC軍のマシュマーの部隊も出現する。ロンド・ベルとDC軍とウイングガンダムという3つの勢力がぶつかり合う戦いが、ここでは展開されていく。

ヒイロ再登場

ヒイロ「…ロンド＝ベル。今度は間違いなく…殺す」

ここでもウイングガンダムが単独で登場する。前のシナリオと同様に、ここでも仲間になることはなく、攻撃をしかけてくる。

相変わらずの人

マシュマー「さあ、ロンド＝ベルよ、覚悟するがいい！　このマシュマー＝セロが貴様達に引導を渡してくれる！　ハマーン様の為にも、私は…」

顔は二枚目だが、やってることはどうも三枚目のマシュマー＝セロ。ヒイロに共闘を呼びかけるが、まったく相手にされない。

アムロ「まったくだ。本来のDCの目的が、異星人に対する防衛だということを忘れさっているようだな」

コウ「それにしてもDCは見境がないですね。ボロイダル軍と戦ってる最中だっていうのに、我々に攻撃を仕掛けてくるなんて…」

DCの目的って？

DCとは、外宇宙からの侵略行為に気付いたビアン＝ゾルダーク博士が、来るべき侵略戦争に備えて、武力で地球圏を統一するために結成した秘密結社、「ディバイン・クルセイダーズ」のことだ。しかし、今では異星人の力を借りて復活を狙ったりと、すでに当初の目的は忘れ去られているようだ。

ヒイロもジャブローへ

ロンド・ベルを仕留められなかったウイングガンダムのヒイロ。参謀本部のあるジャブローへ降下するロンド・ベルを追って、同様に地球へ降下することに……。しかし、降下途中で偵察衛星に発見されて攻撃を受けてしまう。

ヒイロ「…突入角度トレース…やはり、ジャブローに向かっているようだな。…任務続行、追跡に移る」

リリーナ「あら？　流れ星？　あ…」

リリーナ様だっ！

攻撃を受けて大気圏に突入していくウイングガンダムを地上で見ていたのが、リリーナ＝ドーリアンだ。この後の展開は、原作の第１話の冒頭と同じように進んでいく。原作を知っている人はほくそ笑んでいただき、知らない人は圧倒されてほしいところ。

主人公の性格によってセリフが変わる！

ウィン「いや、遠慮しておこう」

リィナ「あ、ウィンさん！　…行っちゃった…　あたし、嫌われてるのかな…」

●ウインの場合

クールでニヒルな性格という設定のアーウィン＝ドースティン。女性に関しては、無関心というか女性嫌いということになっている。そのため、リィナに料理の味見を頼まれてもそっけなく断ってしまう。そのあんまりな態度に、リィナのほうが気にしてしまうほどだ。

●イルムの場合

理論家だけど異性好きな性格のイルムガルト＝カザハラ。口が達者なうえに手も達者で、女性を見ると口説くことが礼儀だと思っている彼が女性の頼み事を断るわけがない。気軽に味見をして、いろいろ感想を述べてくれる。このように性格（たぶん性別も）でセリフが変化する。

イルム「うーん、ていうか、味見役ってよくやってたからじゃないかなあ。それで詳しくなっちまった」

クリス「やれやれ、今まで何人の女の子の料理を味見した事やら」

敵主要キャラクター

ウイングガンダムはこのシナリオでも敵扱いだ。しかし、DC軍とも敵対しているらしく、DC軍にも攻撃をしかけていく。お互いが潰しあってくれれば、ここでの戦闘はきっと楽になってくれるだろう。しかし、潰しあうといってもウイングガンダムのほうがDC軍よりはるかに強いのだが……。

ウイングガンダム（ヒイロ＝ユイ）

ユニット能力　パイロット能力　武器性能

ウイングガンダム　レベル 13　気力 100　NEXT 500　ヒイロ＝ユイ

HP 4300/4300　EN 180/180　特殊能力 シールド有

タイプ	陸	地形	
移動力	6	空	B
運動性	60	陸	A
装甲	1700	海	B
限界	350	宇	A

ガルスＪ（マシュマー＝セロ）

ユニット能力　パイロット能力　武器性能

ガルスJ　レベル 12　気力 100　NEXT 500　マシュマー＝セロ

HP 4000/4000　EN 120/120　特殊能力 シールド無

タイプ	陸	地形	
移動力	5	空	C
運動性	90	陸	A
装甲	1400	海	B
限界	370	宇	A

ズサ（ゴットン＝ゴー）

ユニット能力　パイロット能力　武器性能

ズサ　レベル 10　気力 100　NEXT 500　ゴットン＝ゴー

HP 4000/4000　EN 110/110　特殊能力 シールド無

タイプ	陸	地形	
移動力	4	空	C
運動性	80	陸	A
装甲	1400	海	B
限界	360	宇	A

久々に寺田さんからコメントをもらったぞ

――開発の調子はいかがでしょう？

寺田　本当に最後の追い込みって感じですね。新要素を入れたり、常にクオリティアップをめざしてやってますよ。ロードの早さも「第４次Ｓ」並みですし、画面のエフェクトにしてもスピード感を持てるようなものにしてあったりとか。常に進化している、といった感じですね。特に効果音やBGM、ボイスがかなりいい感じで仕上がっているんですよ。

――シナリオも新作と変わりないくらい気合いが入ってますもんね。

寺田　ゲストが襲ってきて、ロンド・ベルが立ち向かう、という大筋は同じなんですが、新キャラクターを加えたり、今回発表したシナリオだけでも、登場するキャラクターがまったく違いますからね。

――ちょっと気になったのは、アイテムや金塊が敵から奪う形になったので経済的に苦しくなるかな、ということなんですけど……。

寺田　確かに細かいバランスの面で「第４次」と比べると、変更したところが多いです。武器や改造など全体的なバランスは「第３次」に近いですね。「新」の時に思ったんですけど、お金かけて“魂”使ったらボスですら一撃で倒せて、後半になるほど易しくなっていたんです。今回は、それより頭をひねって戦ってほしいんです。また、プレイが単調にならないように、あえてプレイヤーをピンチに陥らせて、さあどうする？　みたいなシーンをたくさん入れてありますよ。ただ、ちゃんとプレイヤーの倒した敵によって難易度が変わったり、プレイヤーの戦略の幅が広がっていると思います。

――じゃあ、寺田さんとしての満足度も相当なものなんですね。

寺田　もう完璧ですね。担当としてではなく１ユーザーとしてプレイできないのが悔しいくらいですよ。

あんまり忙しいので家にも帰れない毎日が続いているらしい寺田氏。ウィンキーソフトの阪田氏にいたっては、その上（どんな上だ？）をいく忙しさらしい。開発者の愛がこもった作品だから、みんなも期待して発売を待っていよう!!

特報!! SPECIAL REPORT

森高千里がサターンにやってきた！

パソコンCD-ROM最高のヒットタイトルに最新シングル「SWEET CANDY」も収録！ファン垂涎!! 映像総計74分以上の内容だ!!

収録映像DATA

ビデオクリップ
渡良瀬橋／ハエ男／風に吹かれて／ロックンオムレツ／素敵な誕生日／二人は恋人／SO BLUE／ララ　サンシャイン／銀色の夢／Let's Go！／SWEET CANDY

インタビュー
渡良瀬橋01／渡良瀬橋02／渡良瀬橋03／ハエ男／風に吹かれて／ロックンオムレツ／気分爽快／素敵な誕生日／二人は恋人／休みの午後

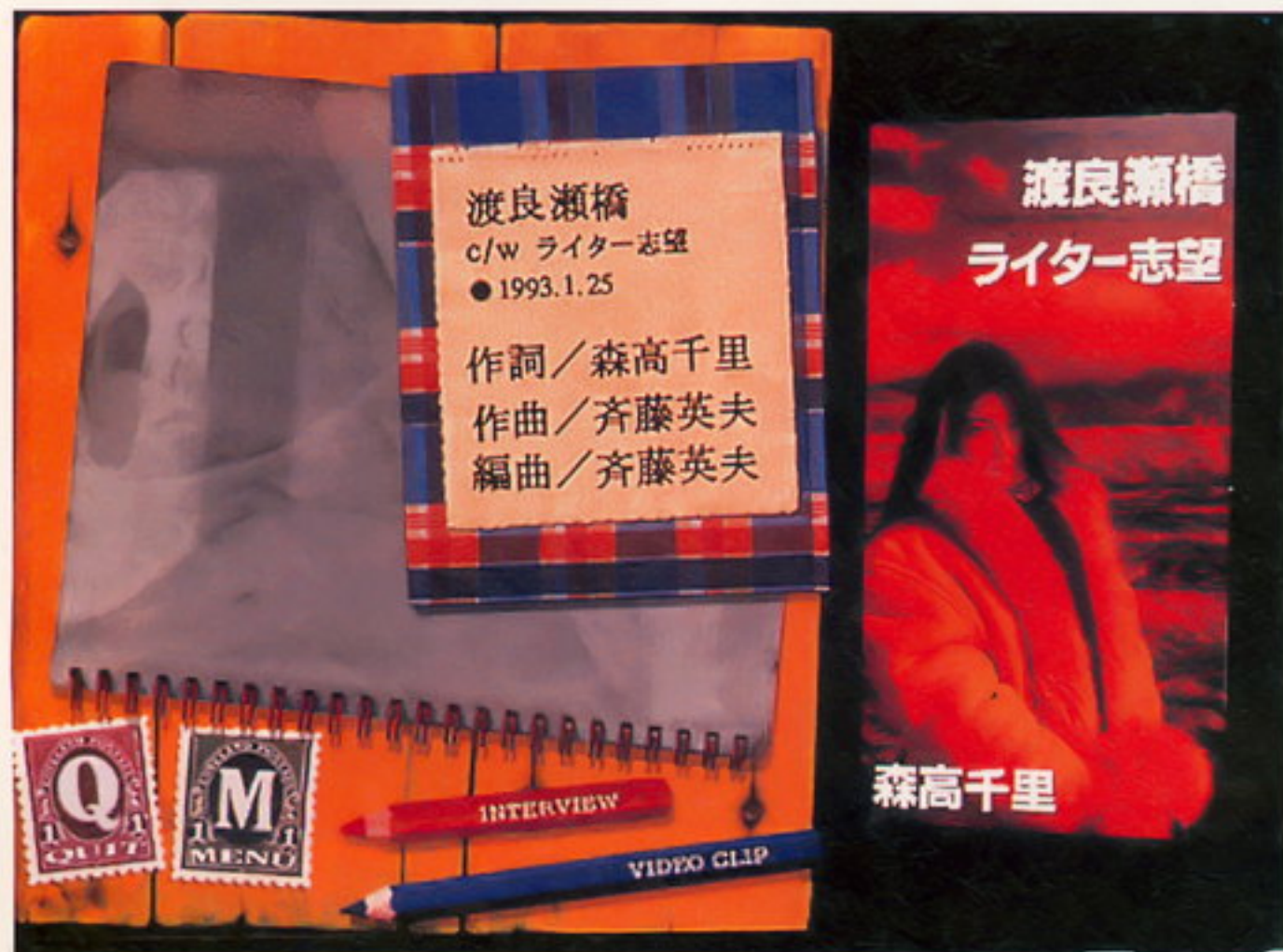
スポットCM
夏の日／風に吹かれて／気分爽快／二人は恋人／休みの午後／SO BLUE／ララ　サンシャイン／銀色の夢／Let's Go！／SWEET CANDY／TAIYO／PEACHBERY

メイキング
気分爽快／素敵な誕生日／休みの午後／ジン ジン ジングルベル

●SEGA・ORACION
●9月11日発売予定
●6,800円（2枚組）

森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」

おなじみの曲の世界が広がる感動!!

一昨年の暮れにパソコン用ソフトとして発売され、“一番売れたCD-ROMソフト”と話題をまいた「森高千里CD-ROM　渡良瀬橋」。その大ヒット作に現在ヒット中の最新シングル「SWEAT CANDY」を含め、数々のヒット曲をプラスした最新森高ソフトがサターンに登場する！　単なるビデオクリップだけでなく、森高千里本人による詞の解説や資料映像をふんだんに盛り込んだこのソフト。これは見逃せないぞ！

メインメニューから曲を選択。インターフェイス画面は右のように各曲のイメージで多彩に用意されており、それぞれにビデオクリップ、インタビュー、シングルジャケット紹介などがついている。「渡良瀬橋」では歌の舞台である足利市渡良瀬橋を渡り、景色を眺められるのだ。

サターンならではの新機能も盛りだくさん

ララ　サンシャイン

ディスク2に収録されている「ララ サンシャイン」は、サターンの内蔵時計を利用した画面を採用。時間に同期して、画面上の太陽が朝日、日中、夕方、夜と変化する。また、曲は再生ボタンを押せばすぐに再生されるのではなく、特定の時間帯（朝のみ）に再生可能で、曲のイメージを深くしている。その他の時間帯はCMスポットの再生やシングルジャケットの表示が可能に。

素敵な誕生日

このソフト最大の魅力は、ビデオのような一方通行のメディアと違い、ユーザーの操作によって、観られる内容がドンドン広がっていく点にある。この「素敵な誕生日」では、上手にグラタンを作れれば、ビデオクリップなどを観ることができる。まさに「何度観ても楽しく」「観るたびに新鮮な感動があり」「観る人ごとに違う独自の体験が得られる」エンターテイメント作品なのだ。

Let's Go!

「Let's Go！」のメニュー画面。懐かしい○×ゲームに勝てればビデオクリップが観られるのだ。この他、1枚目、2枚目のディスクすべてのコーナーを観てからオープニングパズルを揃えると、最後に隠された付録機能や、映像が再生できたりもするぞ。この他にも、パノラマ映像のレコーディングスタジオを訪問するコーナーもあって、現場の雰囲気を味わうことも可能だ。

SWEET CANDY

'95～'97年までの新曲も収録している今回のサターン版。現在ヒット中のシングル「SWEET CANDY」も入っているのがうれしいね。ディスク2では、これら新曲のビデオクリップやライブからの未公開カットなどを特別に収録しているのだ。この画面では、イスやテーブルをクリックすると、その組み合わせしだいでいろいろなメニューが出てくる。見たいシーンが出せるかな？

「ラストブロンクス」夏期講習スタート！

昨年はアーケードで稼動を始め、今年はサターン版が発売。夏といえばラスブロの季節！このラスブロ講習で基本から、（ちょっと）上級のテクニックまでしっかりフォローしよう。

1 「ラスブロ教室」短期集中講座 -基本編-

ラスブロのみならず、格闘ゲームをまったくプレイしたことのない人は必ず受講して欲しい「基本編」。「上・中・下段の攻撃の仕方は？」「通常投げとコマンド投げってどこか違うの？」といった基本中の基本を8人の先生（?）がていねいに教えるぞ。ラスブロをやり込んでいるキミもここで初心に戻って勉強してみては？

2 キャラ別基礎講座（キャラ別コマンド表付き）

第1回講義内容
工藤優作
稲垣　丈
豊饒　梛

サタマガ版「ラスブロ教室」で基礎を覚えた人はキャラ別基礎講座へ急ごう。今週から3キャラクターずつ、キャラ別のコマンド表と性能、基本攻撃などを紹介していく（予定）。初めてプレイする人や、まだ使用キャラクターを決めていない人はこれを参考にしてほしい。今週は主人公の優作とアーケードで使用率、人気が共に高かったジョーとナギを取り上げたぞ。

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 100%

闇試合まで一週間、武器を手にする準備は整ったか？

LAST BRONX
ラストブロンクス

●セガ●8月1日発売●対戦格闘
●6,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

※画面写真は開発中のものです。

「ラスブロ教室」短期集中講座

-基本編- プレイ前に知っておきたい基本動作

上・中・下段ってなんだ?

簡単にいっちまえば、上段は頭、中段は腹、下段は足のこと。これに合わせて、攻撃できる身体部位も上中下の3個所に分かれるんだが、防御は立ちガードかしゃがみガードしかできねえ。中段への攻撃は立ちガードで防ぐ形になるんだ。ちなみにしゃがみガードだと、上段攻撃は避けれるが中段攻撃は当たっちまうからな。注意しろよ。

YUSAKU

P

Pは「パンチ」の略。武器や手を使った攻撃が出したきゃこれだぜ。

K

Kは「キック」。足を使った攻撃を使うんならこっちだ。

上段

これが上段攻撃。普通にパンチやキックを出した時だ。

中段

中段攻撃をする時には、コマンド入力が必要だからな。

下段

足払いや、しゃがんだ姿勢から出す攻撃は下段攻撃だ。

ダウン攻撃っていうか、追い討ち?

あたしたちの攻撃の中には、相手を地面にひっくり返しちゃう攻撃技もあるの。そういう技を使って相手を倒したら、ソイツが起き上がっちゃう前に、ダウン攻撃(追い討ち)を仕掛けちゃお! ダウン攻撃は2種類で、1つは隙が少ないぶん威力も少ない、足元への追い討ち。もう1つはジャンプして飛びかかる追い討ちで、隙は大きいけど威力も大。もっとも、優作さんは足元への追い討ちの方が威力があるみたいだけどネ♡

LISA

↘P

すぐ足元へのダウン攻撃も、足の間とか叩いちゃうとダメみたい。

⬆P

上入れのダウン攻撃。ジャンプするけど、相手が遠いと入らないよ。

ジャンプキック……だな

俺たちは、垂直方向や前方、後方へ向かってジャンプができる。もちろん相手の攻撃をかわすのに使ってもいいが、ジャンプしながらパンチ、もしくはキックボタンを押しときゃぁ、ジャンプ中にキックも出せるんだぜ。攻撃の幅もひろがるってもんだな。

JOE

ジャンプ中PorK

ジャンプではキックしかでねえ。Pを押してもな。

起き上がり攻撃はこうやるんだぜ!

闘ってる最中、地面に倒れちまうことがあるよな。倒れちまうと、追い討ちをくらったり、起き上がりを攻められたりしてすっげー不利になる。とにかく急いで起きなくちゃダメだぜ。……でもまあ、やっぱただじゃ起き上がりたくねえよな。そこで使うのが「起き上がり攻撃」だ。やり方はカンタン、起き上がる時にキックボタンを連打するだけ。テメェの足が届く範囲の敵なら、これで蹴り飛ばせるぜ。

TOMMY

K連打

起き上がり攻撃にも2種類ある。ただキック連打なら中段攻撃……。

⬇K連打

方向キーを⬇に入れつつキックを連打すると、下段攻撃になるのさ。

固有技ってのがあるんだよ

最後に話すのは「固有技」についてさ。他のみんなの話してきたのは、まあ、大体共通してる事項なんだけど、ここであげるのは、あたしらが独自に持ってる技のこと。あたしらは、使う武器も体格も皆違ってる。その個性を生かした自分にしかない技が固有技ってわけ。あたしので悪いけど、例を2つ挙げとくよ。

YOKO

⬅➡PP

こっちは、純粋にトンファーをメインで使った技。トミーの棍や、黒澤の木刀じゃできない技だろ。

PPP⬇K

あたしの固有技は、トンファーでの打撃と足技の組み合わせが多いんだよ。これもその1例さ。

通常投げとコマンド投げ

投げには通常投げとコマンド投げがある。通常投げは、入力は簡単だが威力が弱い。また、自分もしゃがまんと、しゃがんでいる相手をつかむことはできん投げだ。だが、コマンド投げは強力で、しゃがんでいる相手も立っている敵と同様につかめるぞ。

ZAIMOKU

P+G

通常投げは、通常投げを入力し返すことで逃げられる(投げ抜け)。

コマンド投げ

コマンド投げは、投げ抜け不可能だ。捕まらんようにな。

ってぇわけで基本はおしまいだ! 応用は次でな!

これで基本操作はわかっただろうな、えぇ? ったく手間ぁ取らせやがって。次号の応用編じゃ、ラスブロ必須の"AC(アタックキャンセル)"だの"潜り込み"だのを説明してやるからな。次ん時ぁ、ちんたらすんじゃねえぞ!

KUROSAWA

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

YUSAKU

●本名:工藤優作●年齢:19歳●身長:171cm
●体重:66kg●所属グループ:NEO SOUL

NEOSOUL

元SOUL CREWのNo.3。リーダーの突然の死により、分散状態になったメンバーを再びまとめてNEO SOULを結成した。自分に力や統率力があるのか? と悩みつつ、闘試合に参加する。本作の主人公。

使用武器/三節棍

同じ長さの3本の棍棒をつなげた多関節の武器。近~遠距離をカバーできる。隠し武器は、3両編成の新幹線。サイズからすると、プラレールではないかと推測される

隠し武器
WINNER
新幹線

充実した中・下段攻撃とダウン技

ショルダータックル。相手の近くで出すほどダメージ大。

タックルなど威力の高い近接技を持つ優作は、中・下段攻撃やダウン技が多く、比較的使い易いキャラ。ただ、全体的に技を出すまで&出したあとの硬化が長く、大ダメージを与える空中コンボも少ない。攻撃を中断するアタックキャンセルをマスターし、相手の意表をついて闘いたい。

固有技

ショルダータックル・フルチューン

➡↙➡P+K

優作といえばコレ、というほど代表的な技。三節棍で相手を吹き飛ばすコマンド投げで、全キャラ中、1、2位を争う威力がある投げ技だ。潜り込みからつなげて出した時以外なら、相手の体力を半分近く減らせる。まずは攻撃をガードしたあとに出せるようにしよう。

エキゾーストストーム

⬇↙⬅P+K

掛け声とともに三節棍で足払いをする下段攻撃。ダウン後の追い討ちは回避されやすいので、起き上がり際を攻めよう。硬化時間は長いが、コマンドが楽だし、しゃがみPからつなげて出せるので、コマンド入力の苦手なプレイヤーでも使い易い。

連続技

アッパースウィング~コンボ・ロードロップキック

①②③④

↘P~PPP⬇K

1発はスカすがラストは決める!

アッパースウィング(①)は優作の数少ない浮かし技の1つ。後にレッドトルネードや基本Pをつなげば様々な空中コンボが組み立てられるが、今回はコンボ・ロードロップキックをつなげてみた。アッパー後は、PPP⬇Kの3発目のP(③と④の間)がスカって地面に落ちた相手のバウンドを、最後の⬇Kで拾うといった形になっている。

	技名	コマンド
基本攻撃	ビート・ファースト	P
	シットビート	(しゃがみ状態)⬇P
	ハイキック	K
	シットローキック	(しゃがみ状態)⬇K
	ミドルキック	↘K
ダウン攻撃	ジャンプビート	⬆P
	ツーホイールシュート	↘P
ジャンプ攻撃	Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
	Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
起き上がり攻撃	起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に)⬇(入れたまま) KKK
投げ	高速ブレーンバスター	P+G
	クランク・スロー	➡↘⬇P
	2ストV型インパクト	↙➡P
	ショルダータックル・フルチューン	➡↙➡P+K
固有技	ビート・スピン	PK
	ビート・セカンド	PP
	ダブルビート・ハイサイド	PPK
	ビート・トップ	PPP
	コンボ・オーバートップ	PP⬆P
	コンボ・バックスピン	PPPK
	コンボ・ロードロップキック	PPP⬇K
	ショルダータックル	⬅➡➡P+K
	スネークスルー	↘↘P
	レッグブレーカー	⬅↘P+K
	デュアルノック	↘P+K
	エキゾーストストーム	⬇↙⬅P+K
	ヘッドバッシュキック	⬆K
	スクリューキック	K+G
	スクリューキックRR(ダブルアール)	K+G K
	ハイウェイバスター	⬇↘➡P
	アクセルターン	⬅➡P
	ソニックエルボー	⬅↘P
	オープンビート	↙P
	オープンビート・アクセル	↙PK
	トルネードスターター	➡P
	レッドトルネード	➡PP
	アッパースウィング	↘P
	パワーループ	⬆P
	ロースピンキック	⬇K+G
	ソウルスウィング	⬅P
	ソウルスウィングW	⬅PP
	バーニングソウル	⬅PPP
	フライホイールキック	➡➡K

「ラストブロンクス」雑学知識 vol.1

対戦で連勝を続けるとキャラクターセレクト画面の顔が大きくなっていく

アーケードでもあった要素だが、対戦で連勝すると、勝ち続けているキャラのツラがデカくなる。態度もでかそうになって、いい感じ。

1人目 ▶ 50人目 ▶ 99人目

ラスブロに愛を込めて ~担当ライターより一言~

優作は、最初は使い易いものの“使い込む”のが難しいキャラだと思う。動作の大きい技が多いため、硬化時間(動けない時間)は長いし、慣れないと空中コンボも入れにくい。でも、「実戦ではあまり使えない」といわれる派手な魅せ技がまた、彼を使った時の醍醐味でもある。幸い、サターン版は何度プレイしようが、電気代以上にお金はかからない。策を弄してちまちま戦うよりも「当たって砕けろ!」。勝っても負けてもプレイ後に爽快感を感じる、そんな闘いをしよう!

NAGI

●本名:豊饒梛●年齢:23歳●身長:167.5cm
●体重:52kg●所属グループ:怒愚魔（ドグマ）

DOGMA 怒愚魔

女ばかりのアマゾネス集団「怒愚魔」のリーダー。日本有数の財閥グループ総帥の一人娘で、生まれついての真性女王様気質。そのせいか、半端でなくサディスティック&ヒステリック。ボーイッシュな港野洋子に興味を持つ。

使用武器／サイ

先端が3つに分かれた金属製の武器。防御に使われることが多いが、突き、打ち、あるいは引っかけなど反撃技にも適する。隠し武器はこちらも痛そうなスプーン&フォーク。

隠し武器
スプーン&フォーク

武器(サイ)に目がいくが実は足技が強い

セクシーな足技に見とれていると、痛い目に合うナギ。

特殊な武器、サイを操るデンジャラスクィーン。しかしサイを使った攻撃よりも、むしろキック技を主に使って闘うことが多い。特にロースピンキックから派生する足技は、上段、下段と分かれるので相手のガードを揺さぶるのに最適だ。また相手を浮かせる技も多い。

固有技

クレッセント・シューティングスター

↙→PP

右手でサイを回転させながら後ろを向き、振り返り様左手のサイを振り下ろす。少し出が遅いのが欠点だが、どちらが当たっても相手を浮かせることができる。硬直が多少長いので要注意。

ライジングキック

↓K

中段攻撃判定のキック技。攻撃発生の時間が早く、ヒットすれば相手を浮かせることができる。コマンドが簡単で、とっさの浮かせ技として重宝する。このあと空中コンボを決めよう。

連続技

簡単勝つ強力な連続技

ナギは相手を浮かせる技を数多く持っているキャラの1人だ。その中でも簡単なのはライジングキックか、クレッセント・アッパーだ。固有のコンボ技でも浮かせることができるので、強力な空中コンボができる。

ミッドラッシュ・ピアス～コンボ・ハイキック・サディスティック

→PPP～PPPKK

ミッドラッシュ・ピアスは1～2段目までが中段で、3段目がヒットすれば相手を浮かせることもできる上段攻撃だ。この技で浮かせたあと、パンチを連打するだけでこの空中コンボが成立する。

	技名	コマンド
基本攻撃	スウィング・リード	P
	スクァト・スウィング	（しゃがみ状態）↓P
	ハイキック	K
	ローキック	（しゃがみ状態）↓K
	ミドルキック	↘K
ダウン攻撃	セクシーネイル	↑P
	ノック・ターン・グラウンド	↘P
	フライングヒッププレス	↑K
ジャンプ攻撃	Pジャンプキック	（ジャンプ中に）P
	Kジャンプキック	（ジャンプ中に）K
起き上がり攻撃	起き上がり中段キック	（ダウン時に）KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に)↓(入れたまま)KKK
投げ	クイーンズ・レッグハッグ	P+G
	蟹ばさみ	←→K+G
	ヘッドシザース	←↙↓↘→P+K
固有技	スウィング・ハイキック	PK
	スウィング・ノック	PP
	スウィング・ノック・ターン	PPP
	コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK
	コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
	ゴッデスシアー	→P+K
	ノーティフォーク	↘↘P+K
	ジャンプハイ	K+G
	ジャンプハイ&ロースピンキック	K+G↓K+G
	ロースピンキック	↓↓K+G
	ダブルスピンキック	↓↓K+GK
	トリプルスピンキック	↓↓K+GKK
	コンボ・スピンキック・ヒステリック	↓↓K+GKK↓K
	クロスカッター	←↘P
	ダブルハンドチャージ	↘↘P
	ダブルハンドスマッシュ	↘↘PP
	デンジャラススナップ	→→P
	ミドルスライト	←→P
	ミドルスライト・サイド	←→PK
	ミドルスラッシュ	→P
	スラッシュラッシュ	→PP
	ミッドラッシュ・エッジ	→PPK
	ミッドラッシュ・ピアス	→PPP
	クレッセントカッター	↙→P
	クレッセント・シューティングスター	↙→PP
	クレッセント・アッパー	↘P
	グラマラスツイスト	↙P
	バックサマー	↗K
	ディジィーヒール	→→K
	フックキック	↙K
	ライジンクキック	↓K
	ミドルフックキック	↘KK
	ステップエッジ	→K
	スクリューフォールキック	↓K+G

ラスブロに愛を込めて～担当ライターより一言～

アーケードでプレイして以来なので、最初はサターンでのプレイに戸惑いながらプレイ。しかし、その移植度の高さに脱帽した。見ためは家庭用ディスプレィということで、多少粗いところがあるものの、動きに関してはまったく同じ感覚だ。空中コンボはもちろん、バウンドコンボなども爽快に決められる。ナギの武器、サイを使うときの手首の返しも鮮やかに、女王様はサターンでも健在であらせられたのであった。「もう少し遊んであげてもいいのよ」。遊んでほしいです、ハイ。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

JOE

●本名:稲垣丈●年齢:23歳●身長:179cm
●体重:76kg●所属チーム:新宿MAD

優作のライバル。以前はSOUL CREWのNo.2だったが、事件後、「キョーミないね」の一言であっさり離脱。気の合う仲間達と少数精鋭の新チーム新宿MADを結成した。

使用武器／ヌンチャク

棍と呼ばれる2本の棒を鉄製の鎖でつないだ武器。前後左右、上下と動かし、遠心力を最大限に活用する。隠し武器はとうもろこし。この綺麗な黄色からいって生と思われる。

隠し武器 とうもろこし

土台はできている！ あとは腕だけだ

全体力ゲージの半分弱を奪えるコマンド投げ、ヘル・ギャロウズ。

男性キャラクターの中では最強との呼び声が高いジョー。素早い打撃と強力な投げ技を使った怒涛の攻めに加えて威力、爽快感ともに申し分ないコンボなどがあるあたり、それにも納得がいく。彼を真の最強の座へ仕立てあげるために必要なものはただ1つ。プレイヤーの腕だけだ。

固有技

カッティングエルボー

➡P

中段判定の肘を突き出す。相手にカウンターヒットすればコンボを狙える。続くカッティングスピンをキャンセルして使うのが基本。

ステルススワロー

⬅↘P+K

ヌンチャクを使って足払いを仕掛ける下段攻撃。発生が少々遅いものの、上段攻撃をかわしつつ攻撃できるので非常に役立つ。

ダブルハリケーンショット

↘↘PP

中、中段の2段攻撃。主に相手のバウンドを拾うときに使う。地上では、2発目にディレイやキャンセルをかけて使うとよい。

連続技

カッティングエルボー(カウンター)~ピッチ・ダブル~ミッドナイトバスター

➡PKG~PP~⬇➡P

ジョーのお手軽コンボ。カッティングスピンをキャンセルすればさらに決めやすくなる。なお、浮かせ技は他のものでも可。ダブルハリケーンショットなどを使ったハイレベルコンボはまた次の機会に。

	技名	コマンド
基本攻撃	スウィングリード	P
	スクァトスウィング	(しゃがみ状態) ⬇P
	ハイキック	K
	スクァトローキック	(しゃがみ状態) ⬇K
	ミドルキック	↘K
ダウン攻撃	ライトレスダイブ	⬆P
	サンセットスウィング	↘P
ジャンプ攻撃	Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
	Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
起き上がり攻撃	起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
	起き上がり下段キック	(ダウン時に)⬇(入れたまま) KKK
投げ	ショルダースロー	P+G
	ビースト・ファング	⬅P+G
	スカルヘッド・クラッシュ	⬅➡P+K
	ヘル・ギャロウズ	⬅↙⬇↘➡P+K
固有技	スウィングハイ	PK
	ピッチ・ダブル	PP
	トリプルスウィング	PPP
	ダブルスウィング・フロント	PPK
	トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
	フォースウィング・コンボ	PPPP
	アップドラフトショット	↘↘P+K
	テンペストストレート	➡P+K
	ステルススワロー	⬅↘P+K
	ダスキィバックスピン	K+G
	ミッドナイトバスター	⬇➡P
	ブラックトルネード	➡➡P
	サイドスラッシャー	⬅➡P
	スラッシュアクセル	⬅➡PK
	手刀	⬇⬇P
	ハリケーンショット	↘↘P
	ダブルハリケーンショット	↘↘PP
	平手打ち	➡⬇P
	ワインディングストリーム	⬅P
	ワインディング・ダブル	⬅PP
	ワインディング・トリプル	⬅PPP
	カッティングエルボー	➡P
	カッティングスピン	➡PK
	ショルダーランブル	P+K
	ショルダーハイ	P+KK
	ショルダークロウル	P+K⬇K
	ワイルドアッパー	↘P
	ロングミドルキック	➡➡K
	スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK

「ラストブロンクス」雑学知識 vol.2

バトル中、リングをつくっているフェンスの上にジャンプで登り、L(P+K+G)+Rを同時に押すと、自らリングアウトできる

知っていたところで勝率が上がるわけでも、駆け引きがうまくなるわけでもない雑学知識第2弾はリングアウト。コマンドが非常に簡単なこの技だが、もちろんまったく意味を持たない。逆に熱い対戦が冷めるかも……。

友達と対戦中にトイレへ行きたくなったときなんかに大活用ッ！ ていうかポーズしろって。

ラスブロに愛を込めて ~担当ライターより一言~

ジョーの魅力。それはなんといってもその額の広さッ！……ではなく、多段ヒットコンボを存分に楽しめるところだと思う。宙に浮いた相手へ数回技を叩きこみ、地面に落ちそうになったところをすかさずダブルハリケーンショットで浮かせ直し、さらに追いうちを決める。味わったらもう忘れることのできない、このくせになりそうな爽快感はジョーならではの特権だ！ コギャルとかニーチャンとか工事現場のオヤジを使ってる奴らもとりあえず一度は使っとけーッ！

映画、アーケードに続き恐竜たちがサターンにも出現！

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

あのスティーブン・スピルバーグが４年ぶりに放つ、この夏最大の話題作「ロスト・ワールド」。この大作映画を題材にしたゲームが、アーケードに引き続きサターンに登場。はたしてその実態とは？

SPECIAL REPORT 特報!!

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

●セガ●10月発売予定●アクション●5,800円

人間や恐竜が島を駆けめぐる横スクロールアクションゲーム

ゲームの基本は横スクロールのアクションゲームだが、登場キャラや背景はすべて３Ｄで作られている。状況しだいでは視点が変わることもありうるのだ。

すでに稼働中のアーケード版とは違い、サターン版はサイドビュー視点の横スクロールアクションゲーム。プレイヤーの目的は、舞台となる島（サイトＢ）を駆けめぐり、謎の敵の攻撃をかいくぐっていくこと。ここで特筆すべきは、ゲーム中では人間だけでなく、映画に登場する数々の恐竜も操作できるということだろう。これにより、『ロスト・ワールド』の世界を、様々なキャラの視点から演じられるのだ。

このゲームでは、プレイ中に人間や恐竜になることができるのだが、その方法はまだわかっていない。おそらくステージごとに使用できるキャラが違っており、そのキャラ特性を使ってクリアしていくようだ。

『ロスト・ワールド ジュラシック・パーク』の世界とは？

前作で甦った恐竜たちが住むサイトＢに、２組の人間達が上陸した。一方は恐竜観察にやってきた４人の研究者。そしてもう一方は、恐竜を権力者たちのハンティングや見せ物にするための捕獲にきたハンターたち。

そんな彼らをサイトＢで待ち受けていたものは、より本来の生態系に近付き、本能のままに行動する“本物”の恐竜達であった。その恐ろしさは、『ジュラシック・パーク』のそれとは比較にならないものだった……。

これが「ロスト・ワールド」の世界をつむぎ出す主役たち

ここでは、ゲーム中にプレイヤーが操作できるキャラクターを一部紹介。彼らがどんな姿をし、そしてどんなアクションをするのかを知ることで、「ロスト・ワールド」の世界観自体を理解することができるかも知れないぞ。

繊細な顎が自慢の残忍なるハンター
コンプソグナトス（コンピー）

体長は75センチ前後しかなく、「最小の恐竜」とさえ呼ばれている。だが、その分動きは素早く、ピラニアの様に群れをなして、獲物を狩っていた。鋭い歯を何度も突き立てながらダメージを与えていく残忍な面も持つ。ゲーム中では持ち前の動きの良さを生かし、走る、ジャンプ、噛み付くなどのアクションが得意。さらには水中を泳ぐこともできる。

左の写真を見てもらえば、その小ささが一目瞭然。この小ささを利用して、ほかのキャラが行けない場所へ侵入したりする、といった場面もありそうだ。

武器を持ち、自らの弱さを補う高等生物
人間（ハンター）

ここでいう人間とは、恐竜たちを捕獲するために島に乗り込んできた密猟者のことを指す。ゲーム中では当然ながら、全登場キャラ中最も豊富なアクションを誇り、走る、ジャンプ、射撃、ぶら下がり、前転などができる。しかも弾の量に制限はあるものの、銃や火炎放射器などの武器も使用可能となっている。

ぶら下がりのアクションでは、ワイヤーを使用することによって、普通では進めないところにも移動ができるようだ。

闘争心溢れる小柄で素早い略奪者
ヴェロキラプトル（ラプター）

コンピーより大きく、ちょうど人間と同じくらいのサイズの肉食恐竜。頭が大変に良くて足も速かったらしく、弱い獲物に対しては集団で襲いかかり、T・レックスのような補食者からは素早く逃げ回っていたという。そのずる賢い性格で、「ロスト・ワールド」の世界をうまく生き延びていくのだ。ゲーム中でのアクションは、走る、ジャンプ、噛み付くなど。これといった特徴はないが、それだけに無難に使えるに違いない。

前作の映画で活躍したので、その軽快な動きを覚えている人も多いだろう。このゲームでもきっと活躍するに違いない。

地球上において最大最強の肉食動物
ティラノサウルス・レックス（T・レックス）

高さ6メートル（体長12メートル）体重5トン、その体躯を持ちながら時速40キロのスピードで移動したとされる恐竜の代名詞T・レックス。その姿からにじみ出る迫力は、ゲーム中でも完璧に再現されている。強さ、凶暴さといった部分をプレイヤーキャラとしてどう使っていくのか？

T・レックスのアクションは、走る、ジャンプ、噛み付く、突進など。特に突進は、人間の乗るジープでさえも一撃のもとに葬り去る破壊力を秘めている。もし、ほかのキャラを操作していてT・レックスに出会ったら、生き残るには逃げの1手か？

劇場版『ロスト・ワールド』大絶賛公開中!!

去る7月12日より、日本でも『ロスト・ワールド』の公開が始まった。その内容は、全米公開6日間で興収1億ドル突破という記録に十分相応しいものだ。この夏の話題作りのためにも、ぜひ一度は見に行って、その迫力を直に体験してきてみよう。ただし行列は覚悟しておくように。

「アナタは今は、ジル
「ハイ、私は今から小林

ついに発売されたサターン版「バイオ ハザード」を、ただいま売り出し中のタレント・小林亜久里チャンが体験プレイ。バイオ初挑戦の彼女をナビゲートするのは、おなじみカプコンの岡本吉起氏だ。襲いくるゾンビを、ケルベロスを彼女は倒せるのか？ 数々の謎を解き明かせるのか？　そして仕事と称して可愛い女の子に接近したいという岡本氏の下心は……？

岡本吉起

サターン版バイオ

バイオ

SPECIAL 特報!! REPORT

BIO HA

なんだよ」
ジルです」

ハザード発売記念

DE デート

●カプコン●発売中●4,800円
●サバイバルホラー●初回特典付

AZARD

小林亜久里

株式会社カプコン　常務取締役兼開発本部長

岡本　吉起

（おかもと よしき）サタマガではもちろん、全国的にも知名度バツグンのカプコンの顔。世界各国を飛び回る多忙人間だが、趣味（おもちゃ、時計など）やプライベートタイムの充実のためにはお金も睡眠時間を惜しまない。

小林亜久里

（こばやし あぐり）'97東洋紡のサマーキャンペーンガールに選ばれ、TV・ラジオ・グラビアなどで活躍中。大学では日本画を専攻。剣道・空手もたしなむ、才色兼備・文武両道の女の子だが、お笑いやおもちゃも大好きと現代っ子的な一面も。

誌上リプレイ

亜久里、サターンでホラー体験

この日、サターン初体験の亜久里チャンが岡本氏の指導のもと、発売前のサターン版バイオハザードをお試しプレイした。スーパーファミコンとプレイステーションを持っているという彼女は、ドンキーコングやパラッパラッパーがお気に入りのようで、パラッパに関しては即日クリアという見事な腕前を持っている。しかし、バイオのことを明るいゲームと勘違いしていたらしく、明るいネイルアートを施してきてしまった亜久里ﾁｬﾝ。そんな不安が残る中、小林ジルは岡本クリスとともにバイオハザードの世界へ飛び込んでいった！　まずはお部屋を真っ暗にしてオープニングデモを鑑賞。元気で明るい亜久里チャンも、グロテスクなシーンの続出で口数が減っていく。草むらを走ってケルベロスから逃げる危機迫るシーンで岡本氏、「ここ多摩川の土手です（ロケ地）」。恐怖におののいていた亜久里チャンも一笑し、緊迫感から解き放たれる。そして真の恐怖が待ち受ける怪しげな洋館へ潜入。ここで最初に亜久里を襲った恐怖は、ジルがその場で回転するという怪現象だった。再び亜久里の表情が険しくなるが、岡本クリスからこの最初の難関を脱する術を学んで、小林ジルは洋館の探索を再開した。しかし、次の恐怖がすぐに彼女を襲った。同志がゾンビに食されているシーンで、衝撃を受けた小林ジルは恐怖のあまり、ゾンビの接近を許してしまった。案の定ゾンビに食われ始める小林ジル。「やっぱり若い娘はうまいのぉ」とゾンビの喜びが伝わってくるひととき。岡本クリスの助言通りボタン連打でゾンビを振り払い、言われるがまま銃を乱発した末、ゾンビはその場にうずくまった。勝利の美酒に浸る小林ジル。と、そのとき、若き肉体を食い足りないのか、ゾンビが再び動き出し、小林ジルのおみ足にかぶりついた。「おかわりはナシよ!」といわんばかりに、恐怖しつつも今度は勇敢に立ち向かった彼女は、この時この洋館がどういう場所なのか理解できたようだ。そして、同志の屍を調査せよ、と岡本クリスから通達。「肝でも取るんですか?」と明るく実行に移るも、手元はおぼつかないご様子だったが、周りの助言を受け、なんとか任務

亜久里ヘルプ!　クルクル回っちゃうよ〜〜

本来キャラの移動とは方向ボタンの操作と同じく左右上下に動くけど、このバイオはちょっと違う。方向ボタンの操作は、キャラの向いている方向に反映されていくのだ。最初は戸惑うかもしれないが、移動は上(前進)だけの入力に固定して、方向転換するときは一度止まってから左右を使うといいぞ。

視点が目まぐるしく変化するが、肝心なのはキャラが向いている方向ね。

亜久里ヘルプ!　物がひろえません…

怪しい場所を見つけたり、調査したい場所があった場合は、そこに密着してCボタンを押す。何もないときはもちろん無反応なのだが、座標がずれていたりすると入手できる物でも反応しないことがあるのだ。操作に慣れないうちは、立ち位置を微調整して何度か調べた方がいいだろう。

特に怪しい場所が広範囲に及ぶときは立ち位置を変えて何度も調べよう。

亜久里ヘルプ!

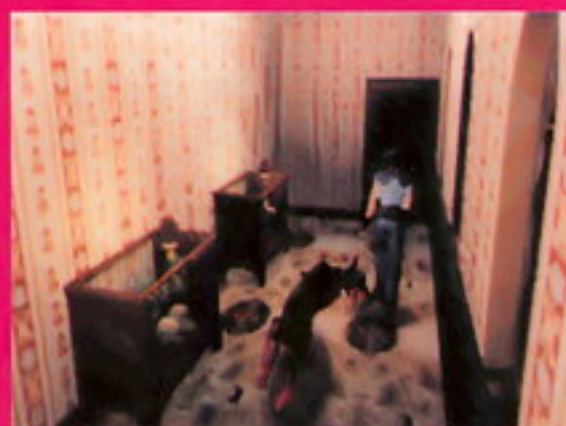
弾が出なくなっちゃった

プレイヤーが所持している重火器はどれも弾薬を必要とし、それがなくなると弾を発射することができなくなる。スタートボタンを押すことで開くアイテム画面の、所持している武器の項目で残弾を確認できるので、それが0に近いときは弾を補給した方がいい。ベレッタは弾切れを起こしても自動的に補充してくれるが、その分タイムラグが生じるのであらかじめ補充しておこう。

使っている武器の絵にカウントされている数字が残弾の数だ。重火器の弾はすぐ不足するので、常にチェックしておこうね。

亜久里ヘルプ!

とつぜん倒れちゃった

主人公はゾンビたちにちょっとくらい噛まれてもビクともしないが、さすがに何度も耐えられるほど強靭ではない。特にクリスの場合は体力が少ないので、常に心電図をチェックしておく必要がある。敵の攻撃力はランダム要素が若干あるので、一回噛まれるたびに心電図の色が変わるわけではない。攻撃を受けて心電図の色が赤くなったときが回復アイテムを使うポイントだ。常に緑色か黄色の心電図で行動すること。

アイテムによって体力を回復する量が異なる。黄色のときは小、赤色のときは大を使うように要領良くね。

を遂行。そして、物語はいよいよ、仲間と別れてジル単独の本格的な探索へと移る。ここで岡本クリスにセーブすることを勧められ、慣れない手つきでなんとかデータ保存を完了した。そこで同席していた営業の一宮サンのアドバイス「死にかけてますよ?」。小林ジル「え～でも元気そうですよ～」。ここで心電図の見かたを教わる。そして、小林ジルが最初に探索したのは、洋館入り口の扉だった。その扉を開けるとケルベロスが屋敷内に入り込もうとするが、「撃てないんですか～?」と余裕綽々の対応。どうやら扉＝モンスターという図式を頭の中で完成させたらしく、恐怖に耐えるために必要とする心構えのポイントを見いだしたようだ。そこでカプコン広報のチャ川（芥川）サン登場。色っぽいボイスで「人なつっこい犬に会いに行きましょう」と提案。岡本クリスの先導で、その途中にある屋敷の地図を入手しつつも屋敷の奥へと進む。通路を軽快に歩む小林ジルの背後に、窓を突き破ってケルベロスが強襲。びっくり仰天の亜久里。しかし、全てを託した岡本クリスはあえて口を閉ざし、小林ジルの闘いようを見守った。

岡本氏のアドバイスで亜久里は成長しました

小一時間のお試しプレイであったが、岡本氏のアドバイスもあってか、亜久里チャンは急成長を遂げた。怪しげなステップは改善されなかったものの、最後のケルベロス戦では、動き回る標的にも動じることなく落ち着いて狙撃できた。

縦横無尽に動き回る標的に対し、射程範囲に入るのを待ってから撃つということに気づいた亜久里チャン。今回のプレイは時間も短く、バイオの基本操作を覚えるだけにとどまったが、初体験にしては上出来。サタマガの攻略記事を参考に、エンディングまでがんばって!

亜久里からスペシャルプレゼント

岡本「どうでしたか?」　亜久里「オープニングが映画みたいで格好良かったです。ゲームは……すごく好奇心がかきたてられますね。選択肢が多いのも楽しい。自分が本当にジルになっているなって感じられたし」　岡本「クルクル回ってたしね（笑）」　亜久里「シリアスな場面なのに～。でも、恐かったですよ。いきなり犬に襲われるところとか」　岡本「イイ声出してましたね、「キャー!」って」　亜久里「ジルになりきっていたんですよ」　岡本「今日から“小林ジル”だもんね。ジルのコスプレなんかどうです?」　亜久里「あ、いいですね」　岡本「ゲームはよくやるんですか?」　亜久里「すっごいやりますよ! パズルとかRPGとか。大学と仕事がお休みの日はずっとゲームしてるんです」　岡本「大学では何を?」　亜久里「日本画を専攻しています」　岡本「ところで、休みの日デートとかしないんですか?」　亜久里「デートはできないから、アンジェリークやって画面の中で……（苦笑）」　岡本「じゃあ今度素敵なナイスミドルとデートしませんか?」　亜久里「それって……」　岡本「今度どこそこの喫茶店に呼んでおきましょう……って僕がいるんですけどね、すみません（笑）」　亜久里「やっぱり（笑）」

大学で日本画を専攻している亜久里チャンが、サタマガ読者のために描いてくれる絵とサイン入り写真集を各1名にプレゼント。日本画の他にも“ぐりうさ”なるうさぎのキャラクターを考え出しているとかで、どういう絵になるか楽しみ。彼女へに激励の言葉を添えて応募してね。あて先はサタマガ編集部「亜久里チャンの絵or写真集プレゼント」係。

小林亜久里 AGURI 写真集

洋館

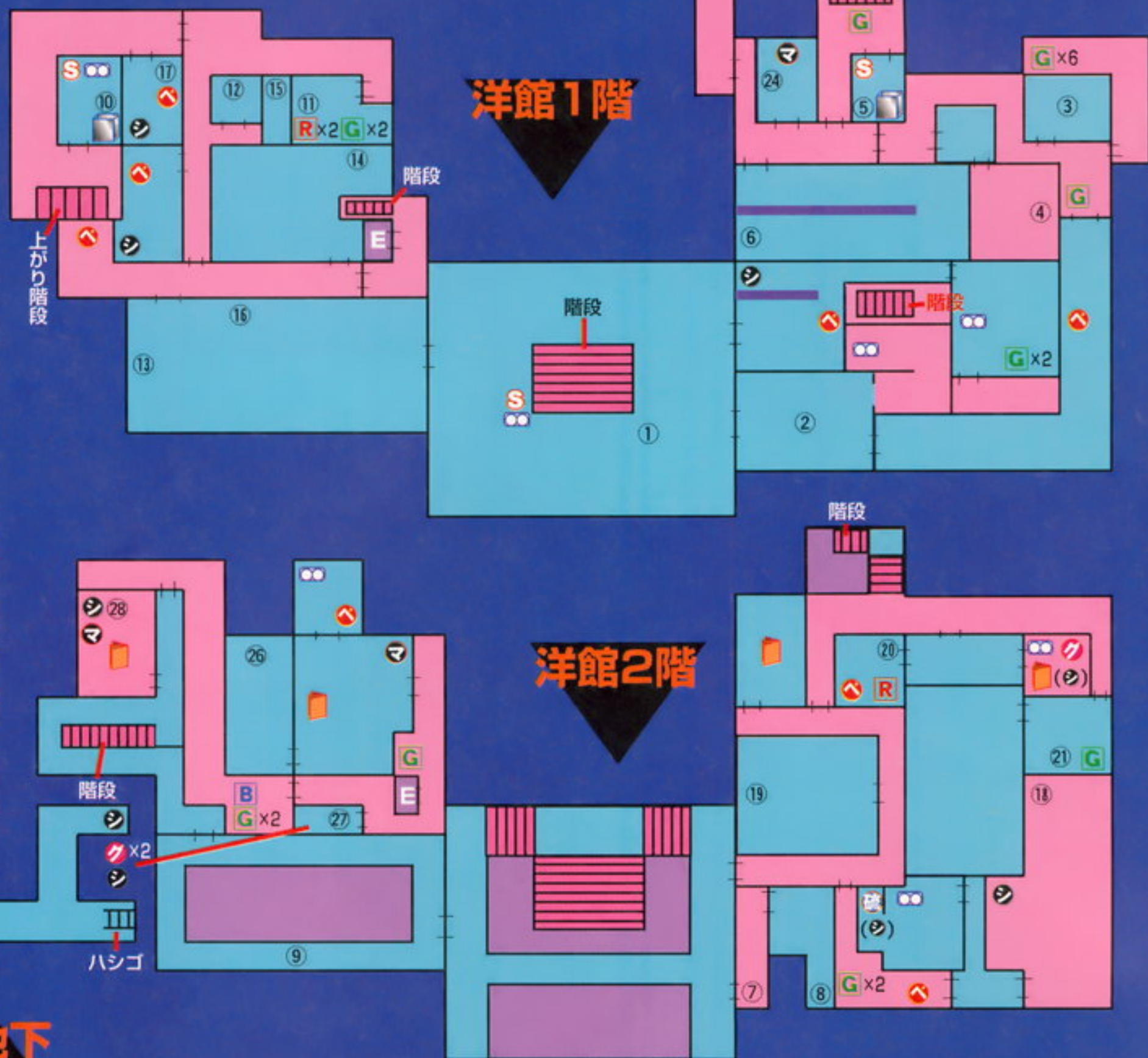
1階のホールから探索は始まる。手始めに階段の脇にあるタイプライターでセーブしておこう。この洋館で必要とするアイテムは4つのクレストと3種類（ジルは2種類）のカギ、そして対モンスター用の武器になる。まずは多くの閉ざされた部屋を開けるために鎧のカギを入手したい。が、それを取るためには除草剤が必要となるぞ。必要なカギを集めたら、洋館から脱出するために使う4つのクレストを集めよう。その各々は入手するために必要なアイテムがあるので、それらはマップを参考にして集めてほしい。また、入手したアイテムは必ずアイテム画面で調べよう。角度や向きを変えると良いことがあるかも。

ITEM DATA

①ベレッタ（クリス）②1階のマップ③机のカギ(クリス)④ショットガン⑤除草剤⑥スタークレスト⑦机のカギ（クリス）⑧グレネードガン、ベレッタマガジン（クリス）⑨青い宝石⑩血清⑪鎧のカギ⑫ウィンドクレスト、コルトパイソン⑬エンブレム⑭楽譜⑮ゴールドエンブレム⑯盾のカギ⑰壊れたショットガン⑱ムーンクレスト⑲サンクレスト⑳ライター㉑洋館2階のマップ㉒三角クランク㉓机のカギ（クリス）㉔最後の書（上）㉕机のカギ（クリス）㉖MOディスク㉗バッテリー㉘赤い宝石

洋館1階

洋館2階

洋館地下

MAP大公開

バイオ ハザード発売記念の最後を締めくくるのは、全マップ＆全アイテムの入手場所の公開だ。細かい攻略は次号以降にとっておくとして、今回は最低限必要な情報にしぼってお届けする。まずは、このマップを参考に自力でクリアを目指して洋館の探索に精を出してほしい。どうしてもわからない場合には次号以降の記事を参照しよう。

寄宿舎

ITEM DATA

①赤い本②机のカギ（クリス）③制御室のカギ④002号室のカギ⑤空きビン×4、UMB No.2、UMB No.4⑥寄宿舎の見取り図⑦003号室のカギ⑧机のカギ（クリス）⑨兜のカギ

寄宿舎は本館よりも小さい建物だが、ゾンビ以外の新しいモンスターが多く登場したり、謎解きの量も意外と多く、そう簡単には先へ進めないだろう。じっくり落ち着いて、ひとつひとつ消化していくことが大事だ。ここでは洋館の最後のカギが隠されている。それを入手したらすぐに洋館へ戻ろう。

1階

地下

S=セーブポイント ○○=インクリボン ▢=アイテムボックス ベ=ベレッタマガジン シ=ショットガンの弾 マ=マグナム弾 グ=グレネード弾 硫=硫酸弾

※（ ）内のアイテムはクリスをプレイ中に入手できるモノ

中庭

洋館の本館と別館を繋ぐ通路であるこの中庭は、唯一外の空気に触れられる貴重な場所だ。通路の距離は意外とあるのだが、めぼしいアイテムはハーブなどの回復アイテムくらいしか落ちていない。その大量に置いてあるハーブは調合して持っておくといいだろう。4つのクレストを使うことで、アイテム欄に余裕はできるが、先のことを考えると、多く持つのは賢くないだろう。そのとき体力が黄色以下に減っていたら迷わず回復し、解毒と体力回復の効果のある調合したハーブをひとつ持参する程度にとどめた方がいい。

この通路は今後も何度か通ることになるので、数頭いるケルベロスはすべて撃退しておいた方がいいだろう。と、地上の中庭は比較的に平和な場所なのだが、それが地下ともなると、即死の恐れがあるトラップや動きの早い強敵ハンターなどが待ち受けているので、少々厄介な場所になる。幸い、地下へ入るとすぐタイプライターがあるので必ずセーブしておこう。

中庭地上

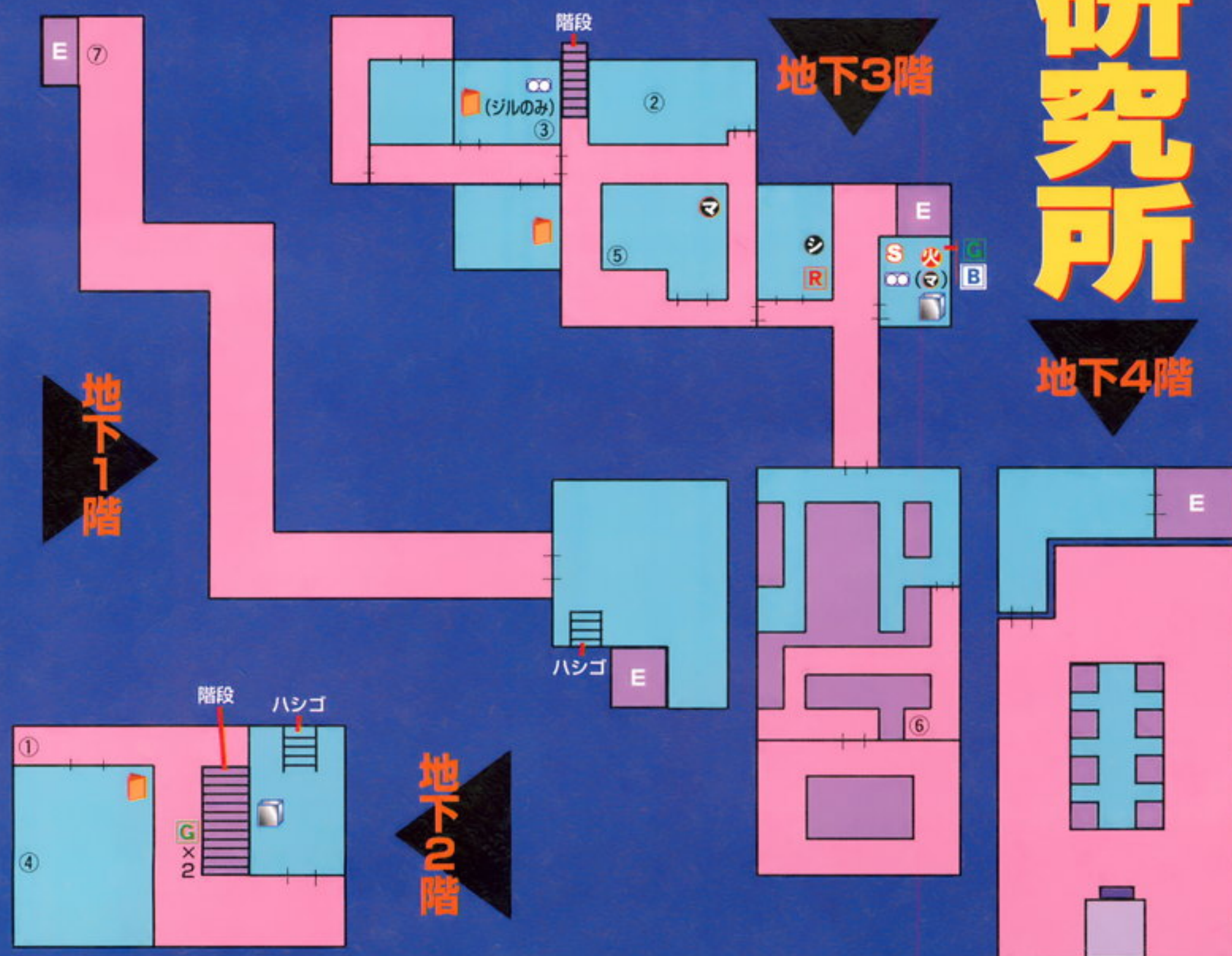
中庭地下

ハシゴ

(ジルのみ)

ITEM DATA

①中庭の地図②火炎放射器（クリス）③六角クランク④火炎放射器（クリス）⑤コンバットナイフ⑥中庭地下の地図⑦MOディスク⑧最後の書（下）

研究所

4階層からなるこの研究所は、各フロアに最先端の科学技術を用いられた研究室がいくつも存在し、最終フロアには秘密裏に開発が進められた究極の生物兵器が安置されている。これまでの謎を全て説き明かしてきたのなら、ここでつまずくことはないだろう。しかし、研究所というだけあって、様々なモンスターが徘徊しているこのラストステージでは、頭脳戦よりアクション性を問われる。

クリスでプレイしていると残弾数も尽きてくる頃なので、動きの遅いゾンビなどは走って逃げるといいだろう。

愚かな人間の恐ろしい計画の全貌を暴き、死臭漂う地獄と化した忌まわしき研究所からの脱出まで、あとわずかだ！

地下1階

地下2階

地下3階

地下4階

階段

ハシゴ

(ジルのみ)

ITEM DATA

①MOディスク②スライド③パスワード出力装置④動力室のカギ⑤パスワード出力装置⑥パスワード出力装置⑦バッテリー

火＝火炎弾　G＝グリーンハーブ　R＝レッドハーブ　B＝ブルーハーブ　＝救急スプレー　＝ファイル　E＝エレベーター

続報第3弾!

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 60%

Culdcept カルドセプト

●大宮ソフト●ボードゲーム●5,800円●'97年10月発売予定

最近、巷で流行中のトレーディングカードゲーム。外国ものから日本国産のものまで、幅広い支持を受けている。そのトレーディングカードゲームの要素を持ったボードゲーム、それがこのカルドセプトだ。今回はその壮大なバックストーリーと、世界観を紹介しよう。

トレーディングカードゲームの要素を持った新しいボードゲーム

ゲームの舞台・リュエードの生い立ち

現在の宇宙の始まりと同時に、その宇宙を鏡のように映した別の世界が生まれた。そこには最初、時の女神、カルドラ神だけがいた。カルドラは現実世界の地球を真似て、その世界に「リュエード」という星とその月を作った。さらに彼女はリュエードを育て、統治させるために事象の摂理を司る神々を作った。彼女自身は、それらを見守るために、天空に住居を作り住まうことにした。神々は協力し、生命を育み、カルドラ神の目的、人間が繁栄し始めた。

特別な力を持つセプターとは？

3極神の1人、バルテアスはカルドラ神が与えた力、「カルドセプト」を利用し、自分が支配者になろうと企んだ。しかしその企みは失敗に終わり、力を奪われ地下に幽閉されてしまう。カルドラ神は、その力をカード状に石化し、リュエードに拡散させた。地上の人々はその力を見つけても、使いこなせる者は数少なかった。その少数の者達こそ「セプター」と呼ばれるカード術師なのである。

地上で見つかる、カード状になったカルドセプト。それらを操ることのできる者をセプターと呼ぶ。

カルドセプト・神の体系

カルドラ神を頂点として、その下にさざまな神々が存在する。

主神・カルドラ

- 創造と秩序 アティス
- 抑制と中立 バルテアス
- 破壊と混沌 ガイデス

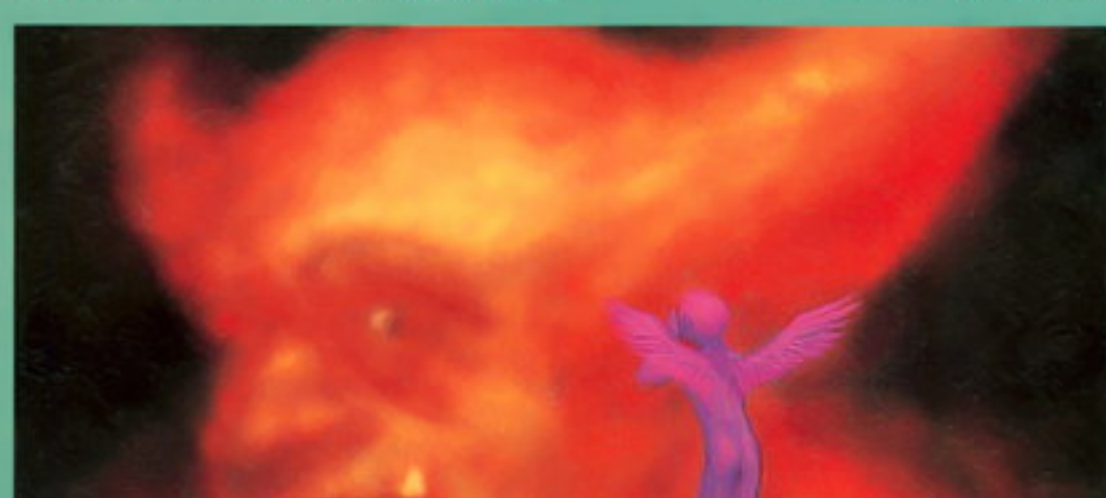
- 地の神 セレニア
- 水の神 イクシア
- 火の神 ビステア
- 風の神 テレイア

下級神

全てのクリーチャーは4柱神の影響を受ける

カルドラは4元素を司る神々、4柱神を作った。彼らの務めは各元素を司るだけでなく、彼らに属する属性のクリーチャーに力を与えることである。人々には見えないが、呼び出されたときには彼らを崇める聖堂に姿を現すこともある。4柱神の下には、さらに下級神が存在する。

このクリーチャーは、火の属性を持つ。

人工生命体、ホムンクルスが炎の王フレイムロードに耳打ちをする。彼らには意外なつながりがある。

ゲームを有利にすすめる地形効果と属性

色とシンボルマークで属性を見分ける

マップ上の土地は、各属性ごとに色分けされている。それら各属性は、色の他にシンボルマーク見分けることができるのだ。

地の属性 大地を象徴。属するクリーチャーは植物が多い。

水の属性 生命の源。特殊な能力を持つクリーチャーが多い。

火の属性 攻撃力が高いクリーチャーが多く属している。

風の属性 飛行する虫や鳥などが属することが多い。

無属性 どんな属性のクリーチャーにも影響を与えない。

クリーチャーと属性

クリーチャーにはそれぞれ属性がある。属性に合った土地に配置すれば、クリーチャーには地形効果としてHPに土地のレベル×10が加えられる。レベルが上がればどんどん体力が増えるのだ。

地の属性の植物系クリーチャーは防御能力が高い。

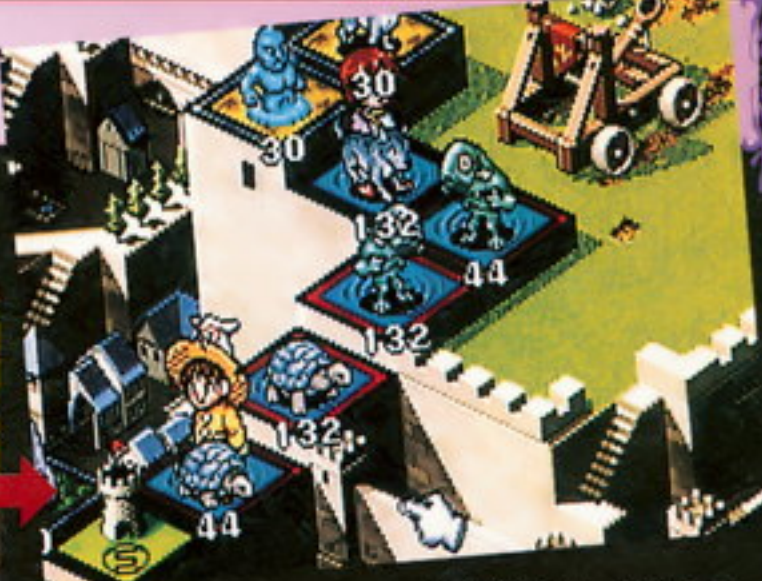
複数の領地で得られる"支援効果"とは

隣り合った土地を連続して領地にすると、そこにいるクリーチャーに支援効果というものが発生する。戦闘中、隣り合った土地が自分の物だった場合、ST(攻撃力)＋隣接する土地の数×10が得られる。

両側を味方に挟まれていると、攻撃力が上がる。

同属性の土地を集め土地の連鎖を組む

このゲームのマップには「エリア」というものがあり、マップはいくつかの区域に分けられる。そのエリア内で、同属性の土地を多く手に入れると、土地の価値と通行料が値上がりするのだ。同属性で、エリア内にあるならば、隣り合っていなくてもよい。このような同じ地形同士の増強効果を「土地の連鎖」と呼ぶ。なるべく同じ色の土地を自分の領地にしていくことが、ゲームを有利に進める鍵。またこの土地の連鎖は、土地のレベルアップと組み合わせると絶大な効果を発揮する。レベルアップすれば通行料も跳ね上がるのだ。

このように同エリア内の同属性の土地を領地にすると、土地の価値が上がる。

土地を独占した状態で、土地のレベルを上げると普通よりも通行料金が高くなる。これを利用して相手からお金を巻き上げるのだ。

クリーチャーには属性の他に、種族もある

戦闘時に使用するアイテムなどに関係がある

戦闘時にクリーチャーを強化するアイテムやスクロール。しかし、どんなクリーチャーでも使えるわけではない。クリーチャーが属する種族によっては使えないものも存在するのだ。クリーチャーは大きく分けて5種類に分類されるのでここに紹介しよう。各クリーチャーには属性の他に、種族がある。種族の区別は、見た目では判別しにくいので、カードに記されたシンボルマークで確認する方が確実だ。種族は戦闘に大きく影響する。まず、特定の種族には使えないアイテムが存在し、また特定の種族に対して強打を与えるものも存在する。

ブック編集　さたまがのブック　ブック1　50枚
スピア　アイテム
2枚所持　現在2枚　2枚まで　2枚
G 30
使用条件
ST+20:HP+10
左:－1枚　右:＋1枚

このように手に持って使うようなイメージの呪文⇩スクロール(巻物)は竜族⇩獣族と植物族は使えない。

種族を示すアイコン

獣族 狼や亀など、動物の形を取るクリーチャー。

竜族 大きな海蛇や、炎を吐くドラゴンなどがいる。

人族 多くの戦闘支援アイテムが使える種族だ。

不死族 ゾンビやミイラなど、一度死んだ状態もの。

植物族 多くの戦闘支援アイテムが使える種族だ。

「カルドセプト」開発インタビュー

カルドセプトはこんなゲームです

今回は、埼玉県大宮市にある大宮ソフトに直接おじゃまして、近況を聞いてきた。社長の鈴木さんは、前回のインタビュー（4月18日号参照）のロングヘアーをばっさり切ったかわりに、髭がとても伸びていて、開発が佳境に入ったことをうかがわせていた。

㈲大宮ソフト取締役社長

鈴木英夫

カードを集めるのもこのゲームの醍醐味

――イメージイラストやカードのグラフィックがすごくきれいですよね。

鈴木　ありがとうございます。でもまだ描いてもらってる途中でして。最終的には、加藤直之先生に30枚ほど描いていただく予定です。油絵調なものですから、描いていただくのにどうしても時間がかかるんです。

――こういうカードゲーム調のものには、やはりああいう感じのタッチはとてもマッチしてると思いますよ。

鈴木　確かに時間はかかりますが、カードの出来は、市販のカードにも負けないものができあがっているという自負はありますね。

――このゲームのウリの1つに、多人数プレイがありますが、最終的に同時は何人までいけそうですか？

鈴木　同時プレイは４人までです。お互いに自分のカードデータを持って来て遊べるようになっています。

――多人数対戦をしているときに、自分のターンが終わった後の待ち時間が、ちょっと長いかなと思ったんですが？

鈴木　そうですね。ただ厳密にはその待ち時間の間にも、相手に攻め込まれる可能性もあります。ダイスを振る前と、振った後に呪文を使うタイミングがありますから。

――今お借りしているROMのCPUは、あまりそういうことをしてくれませんよね。

鈴木　それは心配には及びません。CPUはそのうち強くなっていきますよ。今のCPUはコテンパンにできますけど、完成版ではどんどんいやらしくなってくるはずです。

――ゲーム中に出てくるスペルも結構面白いものが目に付きましたね。他セプターに対する影響を与える呪文ですとか。

鈴木　強力でしょう。

――ダイスの目を固定してしまったりとか、相手を引き寄せたりとか。

神宮　お貸ししたバージョンだと、まだCPUがそういった呪文をかけてこないと思います。

――実に、CPUがどんなことをしてくれるかというのが楽しみなソフトではありますね。

神宮　ブックの組み合わせでCPUの性能を決めていくんですけど、色々ありますよ。クリーチャー主体のキャラや、スペルを主に使ってくるのとか。それでちゃんと強い、弱いを分けてます。

――土地をプレイヤーの領地にするにはまずクリーチャーがいないとだめなんですよね。

鈴木　そうですね、だからスペル主体でいくと序盤にクリーチャーが出なくってちょっと悲しい（笑）。

――だから何回か勝って、新しいカードを手に入れるじゃないですか。それを喜んでブックに投入すると、コストが高くて序盤に呼べなくて苦労するんですよ。その辺、ブックの編集にもバランスというのが重要かなと思ったんです。

鈴木　数値的に弱いクリーチャーでも、必ずしも使えないわけじゃないんです。

――CPU戦だけでなく、対戦も非常に面白いので、そのうち誌上リプレイみたいなのもやりたいですね。

鈴木　ゲームの醍醐味みたいなところの1ラウンドをちょっとやってみて、こうなってああなって、最終的にはこの人が勝ったみたいな顛末を出してあげるといいんじゃないかな。

――ROMの中にある、マニュアルもよくできてますね。あれすごく助かるんですよ（笑）。

鈴木　実際にはゲーム中に呼び出すことができるようになります。

神宮　作るのは大変でした。でもあのマニュアルのおかげで、結構そのままこちらからいわなくてもルールやゲームシステムを理解していただいてます。

――ゲーム中に呼び出せると、欲しいときに欲しい情報が見られてありがたいです。現在のバージョンのROMには、対戦で遊べるマップが４、５個入ってますが、最終的にはどれぐらい入る予定ですか？

鈴木　10面ぐらいです。ストーリーモードで。

――ストーリーの進み方によって、分岐が発生したりしますか？　１面から５面に飛んだりなど？

鈴木　途中分岐はあります。

――モードについてはストーリーモードと対戦モード、あとは何か他に特別なモードはつきますか？

神宮　モードについてはその２つが基本で、対戦モードにルールをプレイヤーの好みに変えて遊べるモードがつく予定です対戦の賞品にカードを懸けたりできますよ。

――麻雀のルールみたいにドボンありとか、一発賞ありみたいな感じで設定できるといいですね。

鈴木　一応ネタは上がってるんですが、ゲームになるかというところで調整中です。ゲームオプションみたいなものは入れようかと、現在検討しています。

――プレイヤーによって、ルールを変えて遊べるということですね。

鈴木　マップに綺麗に並べてある土地を、シャッフルしてみたりとか（笑）。

――最後になりますが、このゲームを楽しみにしているサターンユーザーに一言ずつお願いします。

鈴木　自分で考えながら楽しいことを見つけていただける方が、サターンユーザーには多いと思うので、楽しみにしていてください。

神宮　カード集めに燃えてください（笑）。カードを集めることでも楽しめますから。

画面はお見せできないが、最新バージョンを披露。完成までもうあとわずかだ。

㈲大宮ソフト　ゲームデザイナー

神宮　孝行

サンプル到着！

大特集！

驚異の映像が動き出す…

レーザー

待望のサンプルROMが編集部に到着した！　これまで断片的だった情報が、ついに１つの形にまとまったのだ。「AZEL」のシステムの核をなすロックオン・コミュニケーション・システムと、多彩で派手な戦闘シーンの魅力のすべてに迫ろう！

AZEL™
アゼル　－パンツァードラグーンRPG－
PANZER DRAGOON RPG

●セガ●今秋発売予定●価格未定●RPG●マルコン対応●１人プレイ用

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 ？%

エッジはドラゴンとこうして世界を

徹底検証1 フィールド画面

巧みなカメラワークによる迫力の演出

今回のサンプルROMを操作して初めてわかったこと。それは、ドラゴンの高度によって、視点がさまざまに変化するということだ。右に掲載している画面写真は、中ぐらいの高度を飛んでいるところだ。下に、ほぼ同じ場所で、高度が違う画面写真を紹介しているので、見比べてもらえば違いがわかるだろう。ここから言えることは、飛んでいる高度によって、フィールド上に存在する物体の見え方も変化するということだ。これは従来の、平面を移動するRPGではなかった、新しい要素といえる。また、高高度から低高度へと滑空する際の、滑らかな飛翔感も特筆モノ。画面内を上下左右に移動していただけの前作までと違い、全方向に広がる空間を実感できることだろう。

高高度を飛行

俯瞰から見おろす視点になり、自分を中心とした広い範囲を見渡すことができる。地上にたくさんの物体がある場合、または低い障害物を回避したい場合などに便利だ。ただし、遠方まで見通すことができなくなる。

低高度を飛行

ドラゴンの真後ろから見る視点になる。周囲の視界はせまくなるが、遠方まで見通せるようになる。地上の未確認物体などに接近したい場合、この視点のほうが便利。また、迫力あるドラゴンの羽ばたきを楽しむこともできる。

その他のカメラワーク

画面内に巨大な障害物がある場合、視点が固定されることもあるようだ。

固定視点で高度を変えると、ドラゴンの見た目の大きさが変化する。

CHECK レーダー フィールド上の物体を表示

画面右上に表示されているレーダーに関してはまだ変更の可能性もあるとか。現時点では、フィールド上の物体の位置を示しているようだ。

移動とともに、中の光点も場所が変わる。また、青～黄～赤と色も変化していく。エンカウントの危険度を表しているのか？

フィールド上でのゲームの流れをチェック

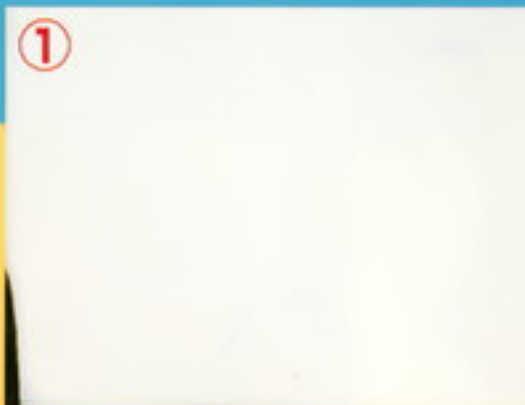
ロックオンと戦闘で謎をひも解いていく

今回サンプルROMをプレイしたことにより、ゲーム中の一連の流れを確認することができた。それは、まぎれもなく、このゲームが“RPG”であり、「前作と同じ」とか「RPGっぽいシューティングゲーム」などということでは、決してないということだ。

フィールドを移動、探索し、エネミーと遭遇して戦闘になる。その結果、イベントが発生し、謎がひとつひとつ明かされていく……。画面を見た印象が似ているためか、前作と同じと思っている人もいるようだが、中身はまったく別と考えてもらいたい。

フィールド移動画面

雄大に羽ばたく……そんな表現がピッタリの移動画面だ。上下左右自在に飛行できるあたり、前作までのシリーズよりも自由度は高い。従来のRPGでは体験できなかった、独特で爽快感にあふれた移動画面といえる。

エネミーと遭遇

① 急に画面がホワイトアウトして、戦闘シーンへと突入していく。

② 出現したエネミーが表示される。この直後、戦闘に突入して、すぐに位置取りなどの攻防が開始される。

未確認物体発見

① フィールド上に何かある。目に入るものは、とりあえず調べてみよう。

② ロックオンカーソルを目標物にセットして、種類を判別。

駆けめぐる…

徹底検証2 タイプセレクト

ドラゴンは5タイプのみではない

「AZEL」に関して「ドラゴン5種類の5頭だけ」という誤解をしている人もいるようだ。

そこでもう一度、タイプセレクトについて解説しようと思う。

ここで言う「5種類」とは、基本となる標準タイプが1種類。「攻撃」「攻御」など各タイプの頂点が4種類の、合計5種類ということ。そして、これら5種類の間を埋める、中間的なタイプのドラゴンが、ほぼ無限に存在するのである。つまり「タイプは5種類」というのは間違いではない。が、「5頭しか存在しない」というのは決定的に間違いなのだ。「1頭のドラゴンが多種多様にタイプを変える」。これは実際にプレイをしてみれば、すぐに実感できるだろう。

CHECK 無段階モーフィングによりドラゴンは無限に存在する

中間的なドラゴンは、数限りなく存在する。一頭として同じ姿のドラゴンはいないのだ。

誤解解消のために、具体例を示して解説しよう。下の画面写真は、攻撃型〜防御型〜心技型とドラゴンのタイプを変化させた様子だ。すでにおわかりのように、ここに示しただけですでに5種類。ゲージは100単位で変化させているので、その間、1単位ずつ違ったゲージを持つドラゴンが100種類いるわけだ。さらに、ゲージは4種類あり、各MAX200なわけで、表現可能なドラゴンの総数は無限大になる。「AZEL」には、まさに無限のドラゴンが存在するのだ。

CHECK タイプセレクトは戦闘中にも可能だ

ドラゴンは、タイプ別に長所短所を持っている。例えば「このタイプは通常攻撃が強い……」などだ。そのため、戦闘の際、エネミーに適した攻撃ができるよう、タイプセレクトはいつでも可能になっている。ただし、戦闘中のタイプセレクト方法についての情報はまだ公開されていない。「AZEL」では通常のRPGのようにウィンドを開くことができるという。戦闘時のタイプセレクトも、ウィンドを開いて行うことになるだろうか？

エネミーに合わせるのもいいし、自分の好きなドラゴンにこだわるのもいい。ただ、タイプの違いにより、攻撃力などが大きく違ってくるのも確かだ。

戦闘画面へ移行する

すかさず自分が有利なポジションに移動、有効な攻撃を開始する。決して従来のようなシューティングではなく、ポジションを争いながら交互に攻撃を行うのだ。

詳細はP60へ

LCS（ロックオン・コミュニケーション・システム）発動させる

ロックオンした対象物の種類により、さまざまなロックオンマークが出現する。例えば左の画面写真は、壊せる物体にアクセスして、攻撃しているところだ。

詳細はP62へ

再びフィールド画面へ

ひとつの戦闘やイベントが終わると、再びフィールド上の探索が始まる。このように、「AZEL」は完全にRPGであり、シューティング的な要素は一切ないのだ。見た目がシリーズとよく似ている、一種独特なRPGと思ってもらえばいい。もちろん、街などでの情報収集もある。それはまた、次回以降で詳しく紹介する。

徹底検証3 戦闘～エネミーとの駆け引き

通常攻撃はレーザーとバルカンから選択

今回、初めて「AZEL」の戦闘を体験し、これまでのシリーズとの違いに驚かされた。幾度も取材を重ねて判ってはいたつもりだったが、聞くのとプレイするのでは、まったく受ける印象が違うのだ。また、画面上のパラメーター類も以前のものに比べて一新されていた。今後も変更する可能性があるとのことで、さらなる充実が図られるかもしれない。今回は通常攻撃のみの戦闘だが、これに、未だ謎に包まれているバーサーク攻撃が加われば、一層迫力を増すに違いない。

レーザー

生体兵器であるドラゴンのメインの攻撃方法だ。

バルカン

エッジの銃による攻撃。どんな進化を見せるか？

CHECK 勝敗を決する「位置取り」

以前お伝えしたこの位置取りも、実際には、想像以上に目まぐるしいものだった。こちらが有利なポジションに移動すると、敵もすかさずポジションを変えてくる。そこでもたもたしていると、手痛い一撃を食らってしまうのだ。位置関係を示す左下のレーダーを常に意識しながら有利なポジションを確保しなければならない。攻撃時以外にも激しい攻防が繰り広げられるのだ。

レーダーの緑色の位置は、自分にとって有利な場所である。常にキープしておきたい。

逆に赤い部分は、敵にとって有利なキケン地帯だ。

CHECK 3段階のパワーゲージに注目！

右下のゲージが溜まると攻撃が可能になり、なくなると攻撃できなくなる。これはレーザーもバルカンも同じであり、攻撃に関する重要なファクターだと思われる。

ゲージが変化しても、通常攻撃力に変化はない。ということは、バーサーク攻撃に影響を与えるのでは？ あくまで推測なのだが……。

戦闘を詳細にチェック

●具体的な敵との攻防●

ここでは実際にプレイした観点から、戦闘を具体的に紹介しようと思う。これまでわからなかった敵の攻撃方法やタイミングなども、できるだけ細かく解説したい。

敵とのエンカウントはランダムで発生し、その時点ではどんな種類の敵なのかもわからない。すぐにエネミーの正体は判明するが、そこから戦闘開始までは非常に短時間だ。シューティングではないが、素早い判断と操作が要求されるわけだ。

徹底検証4 多彩な攻撃に奮える！

特徴あるエネミーの攻撃方法

今回のサンプルROMには、4種類のエネミーが登場する。いずれも個性的なものばかりで、今後の展開に期待を抱かせてくれる。ここでは各エネミーの紹介も兼ねて、攻撃方法を一挙に紹介しよう。なお、エネミーによっては、複数の攻撃方法を持つ者もいる。こちらをしびれさせてから攻撃、なんてクセ者もいるのだ。

スナバシリ

しびれさせてくる奴とは、このスナバシリだ。複数で登場し、地上から攻撃をしかけてくる。攻撃すると転ぶのだが、すぐに追いついてくる砂漠の走り屋だ。

イワダマシ

巨大な体をした、得体の知れないエネミー。いつも3頭で出現し、弱点をカバーし合っている。また、危険地帯も大きく、動きも素早いあなどれない奴だ。

ウンカ

集団で飛行しているエネミーで、数が多いだけに倒すのにも時間がかかる。単体では弱いが、数にモノをいわせて襲いかかってくるやっかいな奴だぞ。

オカフグ

ウンカを伴って現れるエネミー。自分の弱点にウンカを配して、弱点を消してしまう。また、ウンカの数が減ると、鈴で呼び寄せるという特殊技も持っている。

エッジとドラゴンの場合

主な攻撃方法となるのが、おなじみのホーミングレーザーだ。ドラゴンのレベルがアップすると、本数や威力が増していくという。また、特殊な効果も追加されるというが……詳細はまだ不明だ。エッジの持つ銃での攻撃は、今のところ、敵単体にしか攻撃できない。どんなパワーアップをしていくのか？　どんな新しい銃を入手するのか？　今後の情報に期待しよう。

ホーミングレーザー…エネミー数体を攻撃

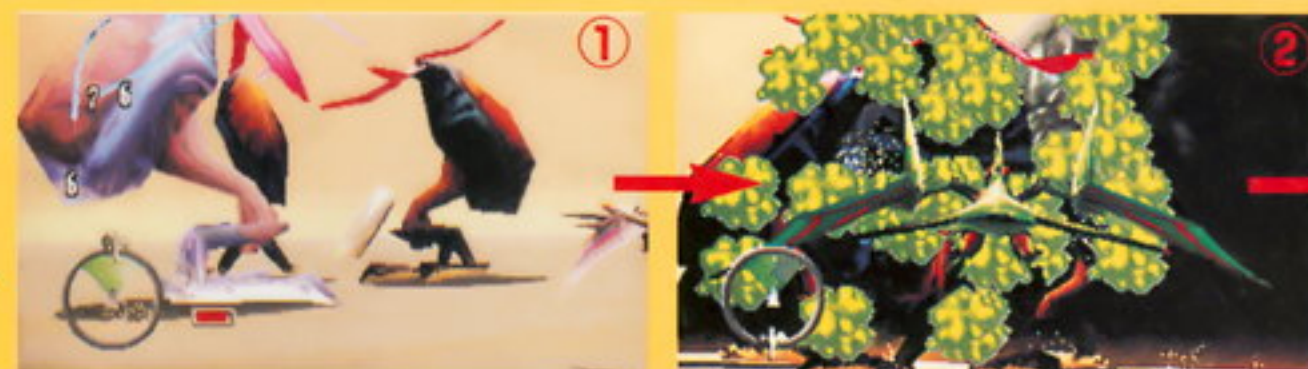
今のところ、本数＝威力だというレーザー攻撃だが、以前のインタビューにもあったように、物語を進める上でのカギになるという。ある物体を破壊することにより、次への扉が開くわけだ。どんな特殊効果が用意されているのか、今から楽しみでもある。

バルカン…エネミー単体を攻撃

現時点では、あまり魅力的でないバルカン攻撃。例えば、レーザーに強く、銃に弱いエネミーなどが登場してくるのではないだろうか？　また、パワーアップしたり、新たな銃を手にすることで、複数のエネミーを攻撃できるようになるのかもしれない。

CHECK バーサーク攻撃はどうなる??

通常のＲＰＧの魔法のように、ウィンドを開いて選択する方式が考えられる。当然、選択中には時間の流れは止まるのだろう。これは最近のＲＰＧを代表する方法だ。すでに公開された全敵攻撃など、破壊力の大きな攻撃に期待したい。また、攻撃補助魔法のようなものも考えられる。詳しい情報は、入手次第お伝えするので、期待して待っていてほしい。

3段階のゲージは、使えるバーサーク攻撃のレベルに関係しているのではないだろうか？

敵の動きに素早く対応する

出現したエネミーの種類がわかったら、急いでレーダーをチェック。赤い部分を避け、緑の部分に移動する。移動は方向キーで行う。この赤い部分は敵の攻撃力の強い部分であり、こちらにとっては非常に危険な地域なのだ。

位置取りで弱点へ回り込め!!

ここで例にあげたイワダマシは、3頭が別方向に危険地帯を持っているため、こちらの安全地帯がせまい。さらには、3頭同時に向きを変えてくるため、安全地帯の変化も激しい。的確に素早く移動して、攻撃を仕掛ける必要がある。また、緑の安全地帯（敵の弱点でもある）にいると、敵はほとんど攻撃を仕掛けてこない。つまり、敵も自分の安全を第一に考えるのだ。こうした位置取りの攻防が、勝敗を左右すると言っても過言ではない。

CHECK エネミーにより安全地帯が異なる!!

エネミーはそれぞれ、固有の弱点を持っているようだ。したがって、安全地帯や危険地帯の大きさも異なっている。どんな相手と戦う時も、的確な位置取りが重要なのだ。

これはわかりやすい例だ。常に自分が緑の部分にいるようにして戦えば、勝利は難しいことではない。

オカフグの例。ウンカで自らの弱点をカバーするため、緑地帯がない。どこにいても攻撃を受けてしまうのだ。

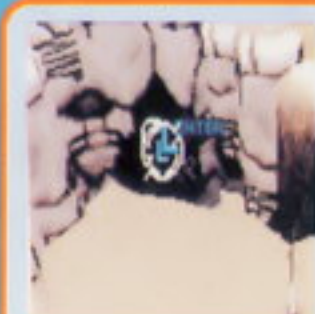
徹底検証5 最大のポイントLCS"ロックオン・コミュニケーション・システム"に迫る!

フィールド移動時のLCS

「AZEL」において最も重要なポイントがLCSだ。なぜなら、すべての情報収集はLCSで行うため、コレなくしてはRPGとして成り立たなくなってしまうのだ。

従来のシリーズでのロックオンと言えば、戦闘中、敵に対して攻撃の照準を合わせることだった。対して、本作のLCSとは、もっと意味合いが広い。具体的に解説すると、本作では、フィールド上の調べようと思う物全てにロックオンできるのだ。そして、それがどんなものであるのか？ 障害物か？ 破壊できるか？ など、LCSで得られる情報は計り知れない。また、街でもLCSは活用されるが、そのへんの詳細は次の機会にしよう。

4種のLCS

ここではＬＣＳによって表示されるロックオンマークを解説する。詳細が明らかでないものも、情報が入り次第随時紹介するのでお楽しみに。

ENTER

ドアや入口などにロックオンすると表示されるマーク。街中からフィールドまで、入れる場所には全て表示される。言ってみれば、最もお世話になるロックオンマークとも言えるだろう。

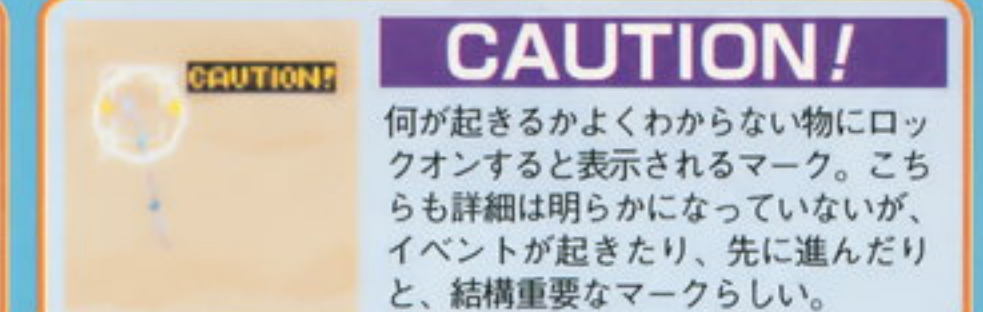
入口にロックオンしてＥＮＴＥＲを表示させる。ここでボタンを押せば、レーザー状の物が発射され、洞窟内へと導かれる。

BREAK

通常のRPGで言うところの「宝箱を開ける」機能を持っている。また、それ以外にも特殊な機能があるようだ。何はともあれ、壊せるものには、このBREAKが表示される。

アイテムボックスなどにロックオンすると、BREAKと表示される。レーザー状の物が発射され、目標物を破壊する。

ACCESS

ENTERやBREAKと違い、よりコミュニケーションに近い。例えば、街での会話可能な場所に表示されるのだろう。今回のROMには使用されていないため、詳細は次回以降で。

CAUTION!

何が起きるかよくわからない物にロックオンすると表示されるマーク。こちらも詳細は明らかになっていないが、イベントが起きたり、先に進んだりと、結構重要なマークらしい。

CHECK アイテム入手もLCSを活用

アイテムボックスをLCSで破壊すると、中から輝くアイテムが飛び出してくる。今回アイテムについての情報はなかったが、HPやMP回復など、RPGにあるものはそろっていそうだ。

LCSは、比較的遠距離でも使用することができる。もちろん、接近していても可能。

LCSの実際とイベントシーン

●あやしい…と思ったらロックオン●

移動中に、ＣあるいはＡボタン（変更の可能性もある）を押すと、LCSモードへと移行する。この状態ではエンカウントなども起きなくなり、画面上にはロックオンカーソルが表示される。これを画面の怪しいと思う場所にもっていくと、上記の4種のマークが表示されるというわけだ。ゲームではこれの繰り返しにより、情報を入手していく。

フィールド上に古代の遺跡と思われる物を発見した。早速LCSで調べてみると、BREAK…つまり、破壊可能だとわかった。

ロックオンマークを表示したままCボタンを押す（Aボタンは離す）と、レーザー状の物が発射され、目標物を破壊した。

遺跡を破壊すると…

２つあった遺跡を壊すと、砂漠の中央に竜巻が発生した。アイテムを入手する以外にも、BREAKは重要な役割を持っているようだ。例えば、どうしても先に進めなくなった場合など、こうした何でもない物がカギとなっていることがある。LCSでマークがでたら、とりあえずアクセスしてみることが大切だ。

竜巻と洞窟が出現!!

激しい竜巻が発生すると共に、小さな岩山の中腹に洞窟が出現した。LCSでENTERが表示され、中に入れることも判明。こうしてLCSにより、次から次へと謎やイベントをクリアしてゆく。今回のROMにはこれだけだったが、他にも、奇想天外なギミックが待ち受けているに違いない。

AZEL 開発スタッフインタビュー Part.8

とうとう待望のROMができあがり、実祭のパンツァーワールドを体験することができた。いよいよ形になってきた「AZEL」の制作状況を1カ月ぶりに直撃だ。

本誌■いよいよ体験版ROMもできあがって、制作ピッチも上がっているようですね。

竹下■もうかなりできてきているというのは、すごく実感していますね。今までは一部一部を切り出していたので。

楠木■このROMは、要するに一通りの体験版なんですが、正直なところ、どうですか？ 画面的にとか。

本誌■つかみはOKですよ（笑）。画面も素晴らしいと思いましたし、想像以上です。本当によく動いているし、きれいだし。

楠木■わかりにくいかと思うんですが、これで、みなさんにシューティングじゃないんだって気が付いてもらえればと思うんですよ。

本誌■気になる開発の進行状況なんですが、現時点では？

楠木■6～7割というところです。素材的にはほとんどできているんですが、つなぎ合わせてゲームにしていくのが大変かなぁと。

本誌■今回のサンプルは、特別編という位置づけなんでしょうか？

竹下■ゲームのある一部分を切り取ったと考えればいいと思いますね。流れの中の、ほんの一部分。

本誌■サンプルに入っている新システム、LCSについて解説していただけますか。

楠木■LCSに関しては、ゲームの構想当初からありました。今までのRPGで近寄らないと調べられないっていう、そういう面倒な部分を簡単にできないかって。じゃあ、パンツァーならロックオンかなと。で、できてきたシステムなんです。

竹下■最初はあんまり便利じゃなくて、いろいろ問題もありましたけどね。まだ街を入れてませんが、街中のほうがLCSで調べる楽しさが多いと思いますよ。

本誌■戦闘シーンのカメラアングルは迫力がありましたね。

竹下■今回は、避けて狙って、というのがない分、カメラワークが単調になりがちだったので、自分で操作している感覚を追求した結果、あのようになりました。

本誌■戦闘シーンでは、画面まわりも結構変わりましたね。

楠木■これでもまだ、製品版とはかなり違ってるんです。

竹下■基本路線はこのままですが、細かい操作系や表示の変更は、まだあると思いますよ。

本誌■敵などの名前や攻撃、動作などが表示されますが、これに関してはどうですか？

楠木■かなりもめています（笑）。言葉にするとわかりやすい分、世界観を壊してしまう場合もある。そのへんの攻めぎ合いですよね。

竹下■とにかく戦闘シーンはもめてます。これで本当にいいのかって。どうしたら本当に面白くなるのか、もっとわかりやすくなるのか。まだいろいろと話し合っている最中ですね。

本誌■いよいよできてきた実感がする「AZEL」ですが、今後は？

楠木■街や声優さんの紹介や、皆さんにアピールできることを考えてますので、どんどん露出していこうと思います。別に隠していた訳じゃないんですけどね（笑）。

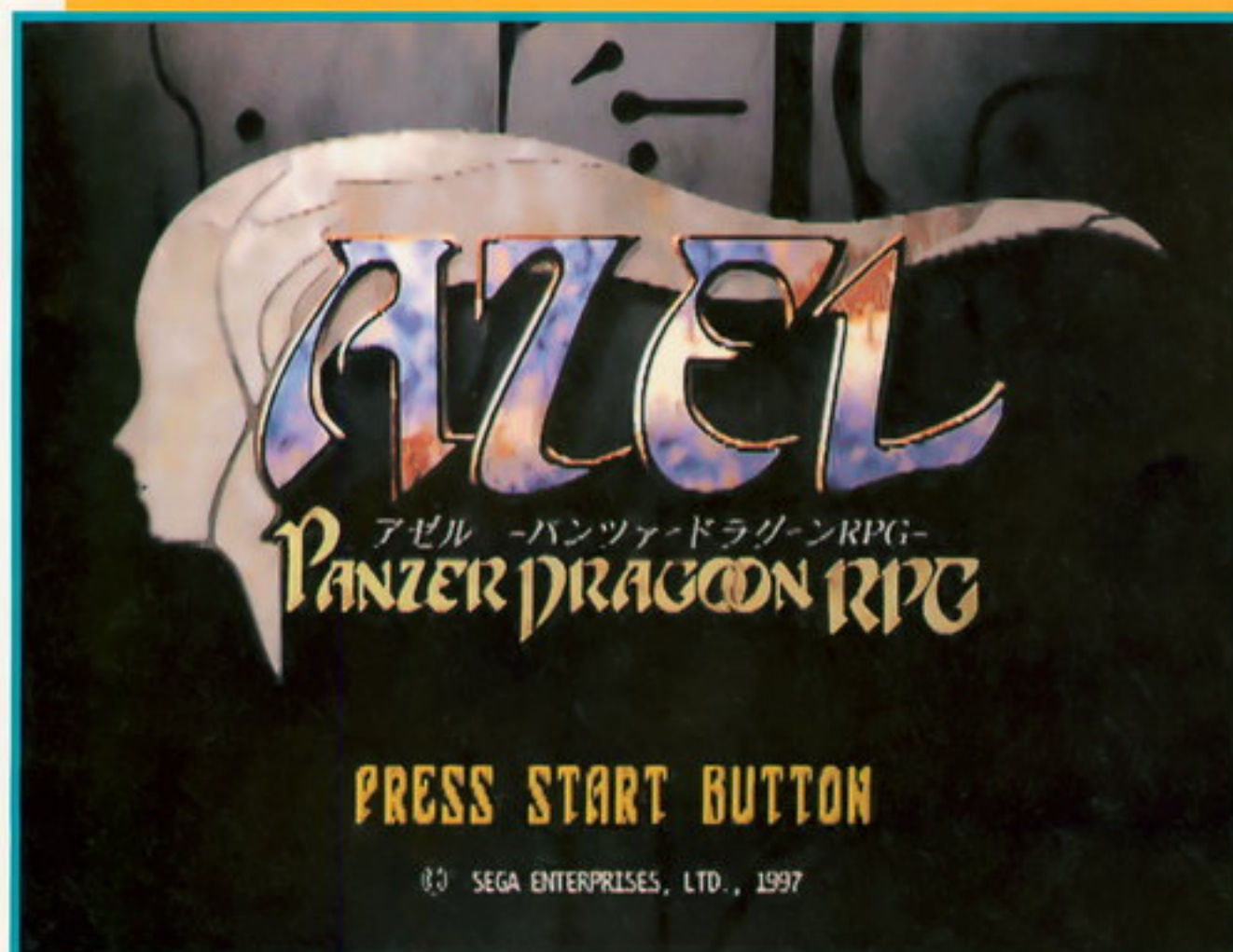
竹下■今まで全然できていなかった訳じゃなくて……やっと見せて恥ずかしくない最低レベルにきたかなという感じですね。これからも、他のカテゴリーに入らない、独自な世界を作って頑張りたいと思います。（7月9日、セガにて収録）

「AZEL」ディレクター
楠木 学

おなじみ「AZEL」の全体をみている楠木氏。「いつの間にか夏休みですね」とも。みんなの意見をぜひ聞きたいそうだぞ。

「AZEL」メインプログラマー
竹下英敏

「実際にみなさんがご覧になっての感想を聞きたい」という竹下氏。みんなからの意見を参考にしたいとのことだ。

急告!店頭フラッシュセガサターンVol.19で「AZEL」が遊べる!

みんなの熱い感想を開発スタッフは待っている

夏休みに入ったみんなに、ここでビッグニュース！ 今回紹介した「AZEL」の最新サンプルCDを、今ならみんなも遊ぶことができるのだ。セガプレス（P.110参照）のコーナーでも紹介している“フラッシュセガサターン”。じつは、この最新版のVOL.19に、今回のサンプルCDの内容がそのまま入っているのだ。サタマガ編集部のスタッフも、初めてサンプルに触れて、その面白さを実感できた「AZEL」の戦闘シーンやドラゴンの無段階モーフィング。この楽しさをぜひみんなも味わってほしい。ちなみに、“フラッシュセガサターン”は、全国のセガサターンソフトの販売店の店頭で、デモをやっているはずだから、近くのお店を見てほしい。また、今回の記事を読んだ読者のみんなからの意見も、開発サイドで大募集中だ。みんなの意見が「AZEL」に生かされるかもしれないぞ。送り先は下記へ！

AZEL
アゼル -パンツァードラグーンRPG-
PANZER DRAGOON RPG
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997

AZEL御意見係開設!
キミの意見が開発上のカギを握る!（…かも） 開発者へロックオンせよ!!

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）5F セガサターンマガジン編集部「AZEL御意見」係まで

帝国の荒廃を目の当たりにした主人公は

物語は主人公の少年が皇帝バルバロッサと出会った日より動き出す。少年の父は帝国の歴史を皇帝とともに築いた帝国五将軍の１人、テオ・マクドール。その日を境に任官した少年は任務をこなすうち、軍の上層部や役人の不正、しいたげられた民衆の声などを耳にするようになった。そのありさまに疑問を感じた主人公は、やがて乱れきった世の中を正すべく、反政府組織である解放軍を率いて戦うことになる……。

本作は、東洋的な「義・忠」といった世界を剣や魔法「ヒロイックファンタジー」という器で表現した意欲作だ。各地に散らばる108人の仲間を探し出す楽しみ、多対多の戦争イベントや個対個の一騎撃ちイベントなど、オーソドックスな中にもさまざまな要素を盛り込んだ本格派ＲＰＧなのだ。移植に際し、特徴的な透明感あふれるグラフィックや魔法のエフェクトなどはいかに再現されるのか？　サターンオリジナルの要素は？　期待しつつ続報を待て！

帝国軍 18000人
解放軍 12000人
命令をどうぞ
突撃
弓矢
魔法
その他

帝国五将軍 テオ・マクドールの一人息子 主人公

黄金の皇帝バルバロッサ、一の家臣テオの嫡男。打倒帝国を目指し、解放軍を率いる若きリーダーとなる。後に、紋章「ソウルイーター」をゆずりうける。

らいぞう。
あなたは世界の大きな流れの中で、
きびしい宿命を背負わされています。

「己の信念のままに生きよ」占星術師は主人公にそう告げた。このとき彼はまだ、自らが歴史を揺り動かす一因になろうとは予想だにしていなかった……。

サターン版画面初公開！

幻想水滸

GENSO SUIKO

戦いの渦中に身を投じることを決意する

POINT 1

ゲームシステムはわかりやすさを重視したオーソドックスなタイプ

フィールド上に点在する町や村で情報収集を重ね、物語を追っていくというスタンダードな形式は、初めて本作に触れる人にもなじみやすいものだろう。また「こうげき」や「ぼうぎょ」といったコマンド選択形式で行われる戦闘シーンも正統派らしい仕様で万人が楽しめるものとなっている。ちなみにキャラクターの相性や魔法の組み合わせで発動する強力な合体技も存在し、見つけ出す楽しみもあるぞ。

POINT 2

仲間となるキャラクターはなんと総勢108名！

登場キャラクターの中には題材とされた「水滸伝」のように宿星で結ばれた人々が世界のどこかにおり、彼らは各々の特技を生かして主人公に力を貸してくれる。それは戦闘が得意な者であったり、本拠地にてサポートをしてくれる者であったりさまざま。だが、彼らは必ずしも協力的な者ばかりではなく、条件を満たさないと仲間にならない者も多い。基本的に仲間が増えれば増えるほど、戦争などの戦いは有利になる。なお、冒険に赴くメンバーは最大６人。よく考えてパーティを組もう。

主人公の無二の親友
デッド

主人公の幼なじみである謎多き少年。戦争孤児として主人公の父・テオに拾われた彼は、普段は陽気だが、彼自身の持つ重大な秘密のために、帝国軍に追われる身となってしまう。それは互いに心を許し合う主人公の運命をも左右することに。

MINI GAME

賭け事イベントで
目指せ一獲千金!?

冒険の途中にはいくつかミニゲームも登場する。そこでは互いの所持金を賭けたバクチが楽しめるぞ。うまくいけば大儲けも可能だが……。噂では賭け事で勝利しないと仲間になってくれない人物もいるらしい!?

サイコロとばく

PS版ではシャッフルされたカップのコインが場所を当てる。同様にカップを使うサターン版のルールは？

コイン当て

茶碗の中にサイコロを投げ入れ、出た目の役を競うというPS版のルール。これがサターン版ではどうなるか!?

伝™

DEN

特報!! SPECIAL REPORT

中国四大奇書の１つとして有名な長編小説「水滸伝」をモチーフに、独自の世界を切り開いたあのファンタジー巨編がサターンに登場。名作の呼び声も高いその魅力を、まずは誌面から感じとってもらいたい。開発者インタビューにも注目だ！

コナミ／RPG

●今秋発売予定●価格未定●１人プレイのみ●全年齢推薦

幻想水滸伝
GENSO SUIKODEN

サターン版 開発スタッフ インタビュー

コナミ作品初参加というフレッシュなスタッフが手がける「幻想水滸伝」。開発は順調のようだ。ということで、開発スタッフの生の声が北の国・札幌で聞けたぞ。幻想水滸伝とは？ そしてサターン版は？ 真相はいかに!?

写真右がサウンド・SE（効果音）担当の山口氏。一方、左側がグラフィック・ムービー演出・シナリオなど担当の小野口氏。さらに、今回の取材では写真撮影ができなかったが、このほかディレクター兼メインプログラム担当の山口氏と中村開発部長も同席してくれた。

『コナミらしいRPGを、サターンのユーザーにもぜひ楽しんでほしいんです』

ストーリー性や人間関係が魅力！

——まず最初に、この作品の世界観はどこからきたのですか？
小野口　オリジナルの担当者によると、大きな世界の中に存在するバリエーション豊かな世界をこの作品で見せたくて、キャラの多い水滸伝を取り入れたらしいんです。それぞれ個性のあるキャラがいろいろな価値観をぶつけ合いながら、自然に歴史が流れていく過程を伝えたい。また、オーソドックスなRPGを出すことで、世の中ポリゴンがすべてじゃないってことを示したいんです。今だとかえって、新鮮かもしれませんよね。
——108人もいる中で、特に好きなキャラとかはいますか？
山口　僕はオデッサです。だって、可哀想なキャラだから。
小野口　魔法使いのクロウリーは魔力が高くて使えたな。でも、僕はグレミオが好きですね。
中山　ビクトールが好き、男気がありますよね（笑）。こんなふうに、たくさんのキャラをそれぞれで楽しめるんです。別に全員集めなくてもいいし、キャラは多いけど、かなりテンポのいいゲームですね。でも、全員集めるといいことがあるかも（笑）。

開発はツメの段階 新要素にも期待！

——サターン版の見どころは？
中山　見た目はオリジナルと同じだけど、細かい修正点を見てください。戦闘場面での魔法の演出もPS版と一味違う。エピソードやイベントの追加もあるし。
山口　個人的には全部見てほしい（笑）。ま、担当として言えば、作品中に溢れる音や曲をすべて聴いて、味わってもらいたい。
小野口　例えば魔法のグラフィックを変えたりとか、ハードの特性に合った形で作業を進めています。綺麗な色を出せるように日々努力です。ただ、あの独特の透明感を再現するのが結構大変で（笑）。でも、PS版をやった人が思わずサターン版もほしいって思ってくれればいいな。
——実際のところ、開発状況は？
小野口　詳しくはまだお見せできませんが、開発はもう追い込みに近い状態です。最終的にまだつながっていないだけで……。

KCE札幌を支える新感覚のスタッフ達

——さて、コナミ コンピュータエンタテイメント（以下KCE）札幌とはどういうところですか？
中村　さまざまな面で他のKCEと比べても遜色ない環境でやっています。現在のところ、KCE札幌はSS版とPS版を担当しています。KCE札幌は昨年10月に設立されたのですが札幌独自でスタッフをと考えたとき、彼らの採用を決めました。未経験ですが、新鮮なスタッフで、新しい発見をしながら、それぞれの経験を生かしつつ、移植の要望が高かった「幻想水滸伝」の移植に取り組んでもらいました。経験生かされてるよな。
小野口　生かされてます、まだ結果は出てませんけど（笑）。
——では最後に、サターンのユーザーに一言お願いします。
小野口　いろいろ遊べるゲームなので、自分なりに楽しみ方を見つけて、赤月帝国の歴史にひたってほしいんです。それと、あっと驚く隠し玉があるかもしれないので、お楽しみに（笑）。

サターン版はこうなる!?

「おれの勝だ！
金は、いただくぜ。」
かけきん 0
もちきん 77700

ミニゲームの1つであるカードゲームの画面だ。PS版では神経衰弱だったが、サターン版ではいったいどうなるのか？

基本的には、完全移植なのだが、イベントなどの追加要素もあるようだ。例えば、ミニゲーム。小道具はそのままで、ルールが変わるらしいぞ。さらに、サターン版オリジナルで「コロシアム」という施設が追加される。今のところ、勝ち抜き方式で対戦し、参加するのは1人ずつ、勝てば褒美をもらえるという予定だ。果たしてここに、オリジナルの賞品は登場するのか？

機動戦士Zガンダム

特報!! SPECIAL REPORT

後編　宇宙を駆ける

●バンダイ●シューティング

●9月下旬発売予定●6,800円●１人プレイのみ●全年齢推奨

今年の４月に前編が発売され、後編の発売が待たれる「Zガンダム」。全てにおいて前作以上のクオリティを達成すべく、現在開発は急ピッチで進められている。さて、第１報となる今回は、主役機の登場にともない大きく変わった部分などを解説しつつ、ステージ１と２を紹介していこう。

主役機登場！ ついにZのパワーがサターンで発動する

視覚効果として残像のエフェクトが加わったほか、画面内の敵を1アクションで4つまでロックできるようになった。硬い敵はその分多くのロックがかかるため使い勝手も増した。

ニュータイプ攻撃もパワーアップ！

ショットボタンを一定時間押したままにして放つ、いわゆるタメ撃ち。発射中でも上下に移動できるため、使い方次第ではより多くの敵を巻き込むことも可能。与えるダメージもかなり高め。

ハイパーメガランチャーも随時使用可能!!

モビルスーツ形態からウェーブライダー形態へ

そしてZといえば忘れてはならないのが変形という要素。変形はボス戦などで一部例外はあるものの、基本的に任意でいつでも行えるほか、各形態への移行も驚くほどスムーズ。だが、変形中はわずかとはいえ、こちらが攻撃できない無防備な時間ができるため注意したいところ。

モビルスーツ形態の主な利点・欠点

ビームサーベルやハイパーメガランチャー等を利用した多彩な攻撃バリエーションとダメージの高さが魅力。反面、当たり判定が大きくなってしまう。

ウェーブライダー形態の主な利点・欠点

移動速度の向上に加えダッシュ距離が短いため、小回りがきき、ビームライフルの速射性にも優れる。なお、この形態でないと進めない地形もあるらしい。

STORY&STAGE DIGEST OF Z GUNDAM

カミーユ・ビダンはZという力を得て

機動戦士Zガンダム 後編 STAGE 1

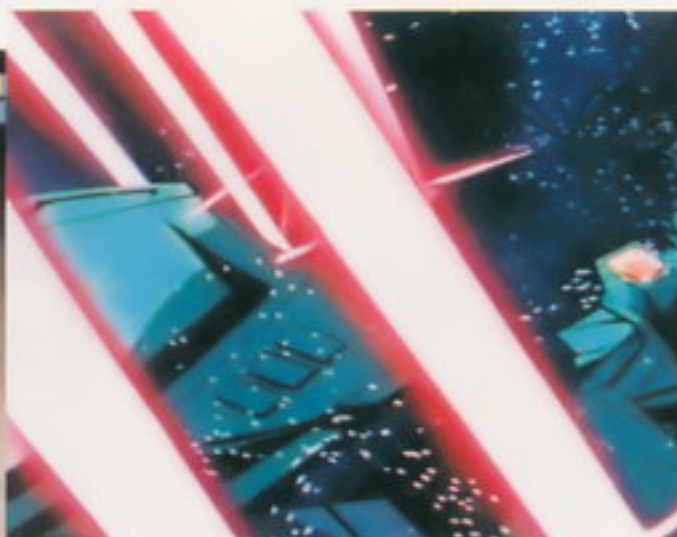
コロニーが落ちる日

月面に迫る巨大な悪夢 コロニー落としを断固阻止せよ

アーガマに戻ったカミーユ達は完成したZとともに月面付近でティターンズとの小競り合いを続けていた。そんな折り、シロッコの部下であるサラの密告により、ティターンズが無人コロニーの1つを月のグラナダに落とす計画を知る。至急、モビルスーツ（MS）隊を展開し、迎撃にあたるアーガマ。邪魔に入る敵部隊を退け、コロニーの進路を変えることはできるのだろうか……。

出撃するネモ部隊とカミーユのZガンダム。前作に比べ、上部システムまわりのレイアウトも一新されているのがおわかりだろうか。

あまりに巨大な質量はそれ自体が恐るべき凶器と化す。狙いはエゥーゴの拠点グラナダ市！

何としてもグラナダへの落下は避けるんだ！！

主砲を乱射し、少しでもコロニーの軌道をそらせようとするアーガマと月面艦隊旗艦、ラーディッシュ。だが、敵も火線の出所をたどって応戦してくる。

NEW SYSTEM FOR「Z」

バックアタック（R-ボタン）

前作では機体が振り向くまでやや時間がかかり、倒しにくかった後背の敵だが、今回は新たに一瞬振り向いて攻撃するアクションが加わり、幾分か楽になった。ただし連射には適さないため、挟撃されれば苦しいのに変わりはないが。

機動戦士Zガンダム 後編 STAGE 2

ジェリド特攻

カミーユ達の留守を狙った奇襲攻撃 窮地に陥ったアーガマを救え

サイド4宙域から月へと帰還する途中、アーガマは敵艦アレキサンドリアの襲撃を受ける。迎撃に出るカミーユ達だが、敵の攻勢は激しく、アーガマは敵の思惑通りに罠に誘い出されてしまう。敵艦隊から続々と出てくるMS部隊やアステロイド帯など、前作にはないフィーチャーも数多く盛り込まれたステージだ。

危機を知りカミーユはアーガマへ戻ろうとするが、敵もそうやすやすと通してはくれない。

何！！
こちらの敵は囮か！！

接近する敵艦隊に追われ、アーガマはコロニーの残骸へ身を隠す。だが、そこにはジェリド達が潜んでいた。

戦艦級の高出力ビーム砲を搭載した初のMS、ガブスレイ。Zと同じくMAに変形可能な可変型MSである。

不意にスクロールが止まり、画面奥の戦艦から多数のマラサイが現れる。素早くニュータイプ攻撃を集中させれば戦艦を破壊することもできるが、タイミングはシビア。

さらなる戦場へと旅立っていった

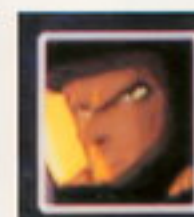
POINT 1

ボス戦の戦略性も向上！ 各形態の特徴をよく考えて挑むべし

搭乗マシンがMkⅡからZになって機体の基本性能が増した分、後編ではステージボスも一段と手強くなっている。具体的には敵の攻撃バリエーションの増加やこちらの各形態に応じて戦闘パターンを変えてくる点がまず1つ。また、MS形態でないと戦いが不利になるといった月面ステージなども用意され、かなり挑みがいのあるものとなっている。

可変MSギャプランを操るヤザン。野心家で粗暴な男だが、パイロットとしては一流。

敵艦アレキサンドリアの援護射撃！しかし…

ステージ1のボス戦は目前のギャプランと同時に背後のアレキサンドリアからも砲撃がくるため、回避する際は注意すること。だが、味方を巻き込むことも辞さないやり口にヤザンは怒りをあらわにする。

何！？
味方に向かって撃つのか！！

NEW SYSTEM FOR「Z」

ダッシュ性能もマイナーチェンジ

ダッシュ中に残像のエフェクトがついたほか、以前はできなかった縦方向へのダッシュが可能となった。また、今回は方向を固定せずとも方向キー2回で行えるのが便利である。

サーベルは3発まで連続入力可能に

ボタンを連打することで通常とはモーションの異なる連続攻撃を繰り出せる。装甲の硬い敵に有効。

POINT 2

密度を増したイベントビジュアル ムービーシーンも大幅強化

Zの22話～50話という物語の山場から終局までを10ステージに凝縮して一気に追う後編は、前作で培った技術を元にビジュアル面もさらに充実。交錯する人々の想いや、ただでさえわかりにくい複雑なストーリーを持ったZの世界を十分に伝えるべく、用意されたムービーはおよそ25分。さらに新作カットは約70枚と、前作に比べ2倍近いボリュームだ。もちろん、好評だったカットインも効果的に挿入されている。

本編の30話にあたるステージ2より。ジェリド達を追いつめたZは必殺の一撃を見舞うが……。

そのとき、マウアーは自らを盾にジェリドをかばう。「守ってみせるって、言ったろ？」は作中の名セリフの1つである。

アーガマ付近で行われるジェリドとの一騎討ち。ガブスレイの武装は前作と違いはないものの、攻撃パターンは異なる。ダッシュを駆使し、チャンスをうかがえ。

カミーユッ！！
貴様ーっ！！

爆散するマウアー機。彼女をみすみす死なせた怒りにジェリドは我を忘れて挑みかかってくる。

新着の画面写真を一挙公開！

特報!! SPECIAL REPORT 完成度 85%

RONDE 【rɔ́ndou】〜輪舞曲（ロンド）〜

●アトラス●9月中旬発売予定
●シミュレーションRPG
●6,800円(CD2枚組)●全年齢推奨
●1人プレイのみ

より深い「RONDE」の世界が見えてきた

アトラスの人気RPG“女神転生”シリーズのシステムを継承しつつ、シミュレーションRPGとして独自の面白さを確立した“魔神転生”シリーズ。その最新作「RONDE」は着々と開発が進んでいるようだ。今回は新たに到着した画面写真を元に、さらに一歩踏み込んだ紹介をしていこう。まずはゲームシステムをより深く理解するために、“魔神転生”シリーズ独自の魅力に迫る。

仲魔・REMIX

シリーズの代名詞とも言える「仲魔」システム。遭遇した悪魔とコンタクトを取り仲魔にしたあと、共に行動し戦闘に参加させることができる。さらに仲魔同士を「REMIX」させて、新しい仲魔を生み出すことも可能だ。悪魔との会話での駆け引きと、仲魔を作る楽しさ。数多く登場する悪魔を自分で扱える楽しさは、他のゲームでは味わえない魅力といえる。

近未来

“魔神転生”シリーズの舞台となるのは、「近未来」。RPGにありがちなファンタジーの世界ではなく、プレイヤーにも身近な日本が中心となる。ゲームに見知った地名が出てきたり、事件に巻き込まれるのが一般人であったりと自分に近い場所で起こる事件に、自然に親近感もわいてくる。「もし自分が当事者になったら？」そんなリアルさが感じられる。

シミュレーション

同じ「仲魔システム」でもシミュレーションでは楽しみ方が全く変ってくる。“女神転生”シリーズとは使う仲魔の数も、使い方も異なる。仲魔が単体で闘わなくてはならない分、RPGのようにパーティーの一員として闘うよりも、個々の仲魔の能力が重要になるだろう。“魔神転生”シリーズは、複数のキャラを使うシミュレーションにピッタリといえるだろう。

“魔神転生”シリーズを引き立てる3つのキーワード

これがユニットの情報を表すステータス画面。レベルやステータス、キャラクターの状態を表すコンディションなどが一目でわかる。前作までと比較しても見やすくなっている。その中には、忠誠度やデビルなど気になる項目も。また左下には見慣れないアイテムも表示されている。全体的にデジタルの世界をイメージしたようなデザインだ。

テーマは「転生」「兄弟愛」。主人公・弥勒飛鳥は連れ去られた弟を取り戻すため、魔界へと足を踏み入れ、悪魔との闘いに身を投じていく。無事に聡を連れ戻すことができるのか？ それとも……。今回はLOWやCHAOSといった属性はないが、やはり人間の内面にも大きく関わるようだ。

チャーリー
「R・E・M・I・X??

桜子
「飛鳥、元気を出して・・
聡君はきっともどってくるわ

聡
「遅いよ、兄さん。なぜもっと早くに来てくれなかったんだ

システムディスク1を入手

飛鳥
「それでも行くしかない・・・!
聡を取り戻すためには・・・

曹 麗華

麗華
「あなたが超天才のお兄さんなの
カッコイイじゃん!

セクシーな女を見るとみんなハナの下がのびるんだから・・・

17歳の中国系美少女。子供っぽい冗談で周囲を和ませるムードメーカー。しかしあどけない表情の中にも豊かな感情と知性が隠されている。地母神、女神、鬼女の種族悪魔を操る。また魔法を唱えるときに使用するサマナーアイテムは「タロットカード」だ。

チャーリー モンティーグル

45歳のイギリス人。英国王立科学アカデミー会員。アイルランドのドルイド等ヨーロッパの古代文化の研究をしている。幻魔、妖精、地霊の種族悪魔を操る。サマナーアイテムは「ドルイドクロス」。職業はかなりエラそうだが、見た目は陽気な外人。写真のセリフからは「優しいおじさん」という感じだ。このスーツ姿でどんなアクションをするのか戦闘シーンが気になるところ。

なぜ、由緒ある科学者が飛鳥たちと出会うことになったのだろうか? その経緯は?

チャーリー
「わかった、安心しなさい。
ここから連れ出してあげるから

マリア テレサ ワーウィック

職業や画面写真から推測するに、かなり行動派のマリア。

まるで世界そのものが転生していくみたいにね・・・・

マリア
「何よ!?、これは・・・!!
・・みんなこっちへ来て!

米軍海兵隊の女性隊員。エスニック系の風貌に強烈な個性と力を感じさせる。外見の若々しさからは判断しにくいが、実は26歳。Tシャツにショートパンツという姿からも、年齢に合わない、活発な女性というイメージだ。サマナーアイテムは不明のようだが……。

沢木 秀雄

そうすると、君たちもトンプソンの知り合いなのか?

慶太
「トンプソンなんてやつは知らないよ

24歳、T大講師。詳細は一切不明だが、ストーリーには大きく関わってくる人物の一人である。外見は整った長髪にスーツ。24歳という若さで講師というからには、かなりのキレ者だと思われる。サマナーアイテムは「パームトップコンピューター」。小型パソコンを使って、魔法等を繰り出す。

ウィリー モンテスマ

年齢は32歳、米国陸軍では軍曹に就いている。ネイティブアメリカンの血をひく風貌は、軍人そのものといった外見からも覗える。体格も良く、肉弾戦や軍人らしく銃による攻撃が得意そうだ。聖獣、魔獣、霊鳥の種族悪魔を操る。サマナーアイテムは「羽根飾り」。

ウィリー
「悪魔たちが現実世界に侵攻を始めたのは知っているか?」

飛鳥
「いいえ、ぼく達はネオ・コーストシティにいましたから」

慶太
「何をぐずぐずしてるんだ!
早く代々木公園に行こうぜ

ジョーカー
「ウウゥ・・・・!

インプ
「ちょっと、まってくれよー。
オイラ、戦う気はないよ!

聡
「兄さん・・・
タ・ス・ケ・テ・・・・

戦闘

闘いの舞台は3Dフィールドへ

今までの“魔神転生”では例を見ない3Dフィールド。見た目にはかなり狭いフィールドで多くのユニットがひしめいている。ユニットは3種類あり、今までにあった大地(地上)タイプと浮遊(飛行)タイプのほか、大空タイプが加わった。移動中は空を飛べるため、地形効果を受けないが、待機中は地上に降りるため攻撃などは地形に左右される。ほかにも攻撃できる距離が段差によって微妙に変わってくるようだ。

フィールドの状況はこの画面で知る。ターン数やと倒したユニットを教えてくれる。

“女神転生”シリーズでは、一定のマップ上でユニットを使い、悪魔と闘いながら、決められた条件を満たせばステージクリア(主に決められた地点の占拠)となる。またユニット同士の戦いは1対1であり、「RONDE」でもそのシステムは同様だ。ただし、フィールドが3D化されたことから戦略面での変化が予想される。また、見た目の印象もユニットのポリゴン化や戦闘時の派手なアニメーションの採用により大きく変わっているのが特徴だ。

前回紹介した通り、ユニットの色にはプレイヤー側の「青」、敵軍の「赤」がある。またそのほかにも一切戦闘には参加できない「黄色」、プレイヤー側の援軍として登場する「緑」、プレイヤーと敵軍の両方に対して敵対する第3勢力の「紫」が加わり、ユニット同士の関係はやや複雑になっている。しかしその分、突然のイベントや、新しい戦略も生まれてきそうだ。

戦闘中にもイベントが発生!

戦闘に入る前にあるムービーイベントのほかに、戦闘中にもイベントが起こる。特定のユニットと接触したときや、プレイヤー側がクリア条件を満たしたときなどに発生すると思われる。写真のように上下にウィンドウが現われ会話が行われるのだ。

フィールド上でも特定の条件でイベントが起こる。これはチャーリーと初めて接触したとき。

「高さ」の概念を把握せよ!

3Dになってフィールドがリアルになった。シミュレーションで見慣れた、1ヘクス内に収まってしまう建物や森ではなく、人物と比較しても分かる通り、実在の大きさになっている。移動や攻撃に左右される地形の種類も微妙に変ってきそうだ。ユニットの移動時の動き方なども気になる所。大空タイプのユニットはどのように空を移動するのだろうか?

豊富な“魔法(マジック)”アニメーション

ビジュアルがパワーアップした分、〝魔法〟の演出にも期待したいところ。仲魔が持っているEXTRA(悪魔のみ持っている魔法以外の特殊攻撃)のビジュアルにも注目したい。ここでは2つの魔法効果を紹介する。魔法の名称、種類はシリーズでもおなじみのものだ。

魔法以外の攻撃方法は若干変化したもよう。武器に剣や銃などの他に投槍やブーメラン、爪などが加わり、さまざまなアクションが見られそうだ。殴る、蹴るなど攻撃方法にも相性があるようだが……?

ピクシーの魔法攻撃。キャラクターがポリゴンになりビジュアルの美しさは格段にアップしている。ちなみに下のステータス表示の枠の色から味方ユニットということがわかる。

米国軍人のウィリーが魔法を唱えている場面。燃え盛るような炎の魔法を操り出している。このリアルさは前作までのビジュアルでは想像もできなかったほど。氷や雷など他の魔法のビジュアルも気になる。魔法を唱えるときのポーズもキャラによって変わるようだ。

合体 REMIX STATION

シリーズ最大の魅力ある「REMIX（合体）」は今まで通り、この不気味な顔でインパクトのある「REMIX STATION」で行う。ここで仲魔を合体させたり、作り出したりという作業を行うのだ。REMIX以外にも新しい項目が増えているので、簡単に紹介していこう。

REMIX（合体）

2身合体一覧。合体の結果などがわかりすく書かれている。ここで一番下のウインディーネに注目。「やくそく」とは何を意味しているのか？

インジェクト（封印）

仲魔をアイテムに封印して、より強力な武器や防具を作り出す時に使う。封印によって作り出された武器や防具には回数制限があり、使用回数が0になると、元の武器に戻ってしまうのだ。また封印された仲魔は消滅してしまう。

ユニット化

作り出した仲魔をユニットとして扱う場合は「ユニット化」しなくてはならない。

ユニット化したときに、仲魔のステータスが見られる。ここで移動距離や攻撃力をチェック。ちなみにユニット化した仲魔には名前が付けられる。

Fri-Dayが進化した？ Satur-Day

「Fri-Day」と同じREMIX STATIONに使用するシステムということは画面写真からも容易にわかる。Fri-Dayの次はSatur-Day。つまり進化したシステムという意味だろうか？ 見慣れない項目もあり、仲魔を自在に使いこなすには欠かせないシステムになりそうだ。その次にはやはりSun-Dayがあるのか？

Fri-Dayとは違い首だけでなく体も付いていることから、Satur-Dayとはかなり進化したものらしい。彼の元ではREMIXとは別に「DEVIL（契約）」「ABSORB（吸収）」、右で紹介した「CLONE（複製）」などができるので仲魔を吸うえでは欠かせない。彼とどこで会えるのかはゲームを進めていくうちにわかってくるだろう。

クローニング（複製）

未だ謎に包まれている「Satur-Day」に項目を見ることができる。名前から推測するに同じ仲魔を作り出すことができるシステムなのだろうか。これを見る限りでは同じ仲魔を持てないという今までのルールは、変ってきたようだ。ここで紹介できるのはクローニングを行ったときのムービー。ほかの項目を使用したときのムービーも早く見てみたい!?

クローニングの瞬間。飛び散ったように見えるのはいったい何か？

PRINCESS CROWN
プリンセス クラウン

特報!! SPECIAL REPORT

●アトラス●発売日未定
●アクションRPG●5,800円●全年齢推奨

セガとアトラスの強力タッグが贈る、サターンオリジナルのアクションRPGである本作。今回は具体的なゲームの流れとシナリオ、そしてサブキャラのアクションシーンなどを中心に紹介していこう。

サブキャラクター達のアクション公開！ゲームの全貌がいよいよ見えてきた!!

ビッグなキャラクターたちがつむいでいく幻想物語

本格的な対戦格闘アクションのテイストが満載の、ニュータイプアクションRPG「プリンセスクラウン」。RPGの常識を覆すビッグサイズのキャラが、滑らかに動き回り、多彩なアクションを見せてくれるという、ユーザー期待の1作だ。簡単な操作で、多彩かつ派手な技が繰り出せるというのも魅力。主人公グラドリエル以外にも数人のキャラクターを使うことができ、それぞれに独自のストーリーが用意されている、というボリュームの豊かさも見逃せない。

格闘アクション+RPG!!

両者をミックスしていながら、どちらの要素も決して希薄になっていない。アクション要素もシナリオも充実しているのだ。

主人公は、運命にもてあそばれる女王グラドリエル。しかし、彼女以外のキャラを使うこともできるようになる。

キャラによってアクションが変化するのはもちろんだが、シナリオも個々に用意されているのだ。

物語はこうして始まる

「プリンセスクラウン」の物語は、女の子とおばあさんのいる家から始まる。そして、その家には1冊の本が……。そう、この本の中に、各キャラクターのストーリーが封じ込められているわけである。このように、シナリオ選択シーンでさえ非常に凝った作りになっていることからも、本作がこだわりを持って制作されている作品であるという事実をうかがい知ることができる。

どの本を読んでもらう？

女の子が本を選び、おばあさんに読んでもらう。ゲームのストーリーは、おばあさんが読んでいる本に書かれた物語、というわけである、もちろん、その物語を創り上げていくのは、ほかならぬプレイヤーだ。

幾多のシナリオの中から『ドラゴン退治』を紹介！

このゲームのストーリーは、いくつもの独立したシナリオによって構成されている。まずは、そうしたシナリオの1つ、ドランゴラの街での『ドラゴン退治』を紹介しよう。グラドリエルとエドワードが初めて出会うことになる、ドラマチックなシナリオだ。なお、ストーリーには数多くの分岐地点が存在しているので、必ずしも全てのシナリオをプレイすることになるとは限らない、ということは覚えておいてほしい。

1 町の人々の話を聞く

ドラゴンに襲われて困っているという、ドランゴラの街。ここを訪れ、ドラゴンが街の北にあるドラゴンズヘブンからやってくると知ったグラドリエルは、ドラゴン退治を決意。危険なドラゴンズヘブンに挑むことになる。

街の人から聞ける話は、ドラゴンのことばかり。かなり長い間、ドラゴンに悩まされ続けているようだ。

語られるドラゴンの驚異

戦う力を持たない街の人々は、おびえて暮らすしかない。

人々の話を聞いたグラドリエルは、ドラゴン退治を決意する。

2 ドラゴンとの対峙

ドラゴンズヘブンで、遂にドラゴンと相対したグラドリエル。しかし、その圧倒的な力に恐怖してしまったグラドリエルは、手も足も出せないまま追いつめられてしまう。彼女が助かる見込みは、万に一つもないと思われたが……。

グラドリエル、絶体絶命!?

ドラゴンは、グラドリエルが想像していた以上に強かった。力の差があるうえに、恐怖で萎縮してしまっては、勝てる見込みがあるはずがない。追いつめられるグラドリエル。

3 そして、2人の勇者の邂逅

エドワード登場!!

しかし、突如現れた騎士エドワードの助けにより、グラドリエルは九死に一生を得る。彼に逃がされ、自分の無力さを思い知りながら街に戻ったグラドリエルが見たのは、炎上する街並みだった。ドラゴンが街を襲ったのである。幼い少女を保護した彼女は、少女の母親を捜そうとするが、折悪くドラゴンに行く手を阻まれてしまう。少女を護るため、グラドリエルは再びドラゴンに戦いを挑む……。

ドラゴンスレイヤー・エドワードが、グラドリエルのピンチを救う。サブキャラ2人の出会い。

2人は初対面だが、両者を知るプレイヤーにとっては、感慨深いシーンといえるのではないだろうか。

本文ではもっと先まで紹介しているが、写真でお見せできるのはここまで。あとはプレイしてのお楽しみ。

フリーシナリオは多数存在！

このゲームには通常のシナリオのほかに、多数のフリーシナリオが用意されている。フリーシナリオをプレイするためには、特定の条件を満たさなければいけないが、もしクリアすることができれば、役に立つアイテムなどを入手することができるのだ。また、各キャラクターが進んでいくルートはさまざま。舞台となる「ラウンドアース」をそれぞれのストーリーで進んでいく。出会いの場所もそれぞれ異なるのだろう。

多彩な進行ルート！

キャラクターごとに進行ルートが異なる。各キャラはどこで出会うことになるのだろうか？

サブキャラクターたちの華麗なアクションを見よ！

本作の主人公はグラドリエルだが、ほかのサブキャラクターもマイキャラとして使うことができる、というのは前述したとおり。このページには、そうしたサブキャラたちのアクションシーンを集めてみた。それぞれのパーソナリティにマッチした技が、各キャラに用意されていることがわかってもらえるはずだ。グラドリエルの初公開アクションも、併せてお見せするぞ。

起き上がり攻撃！

ダウン状態から起き上がるときに出せる攻撃。うまくすれば、ダウンから形勢逆転に持ち込むこともできる……？

どのキャラにも、必殺技が用意されている。誰を使っても楽しめそうだ。

オプション攻撃！

一緒に旅をしている妖精アーリアが、派手に飛び回って敵を攻撃してくれる。このほかにも攻撃方法があるようだ。

サブキャラを使うには……？

複数のキャラクターがそれぞれストーリーに絡み合うこのゲームだが、最初からプレイヤーが選ぶことができるのはグラドリエルのみ。ほかのキャラでプレイするためには、まず彼女のストーリーをクリアする必要がある。このあたりの詳細については、またわかりしだいお伝えしていくが、それぞれのキャラをプレイすることで、より深くストーリーを理解することができるだろう。

最初に選ぶことができる本は、グラドリエルのものだけだ。ほかの本は、グラドリエル編をクリアすると選べるようになる。

エドワード

父を倒さんとするドラゴンスレイヤー

ちびドラゴン（イグニス）を連れた、若干16歳のドラゴンスレイヤー（竜を退治する戦士）。魔人と呼ばれた父を嫌っており、その血が自らに流れることを否定するために旅を続けている。巨大な剣を愛用していて、グラドリエルと同じくらい、あるいはそれ以上にパワフルなモーションが多いのが特徴といえる。サブキャラの中でも、攻撃力の高いキャラクターなのではないかと予想される。

SPECIAL ATTACK

剣をドリルのように回転させて、敵を貫く必殺技。大剣を使った、ダイナミックなアクションで魅せてくれる。

JUMP

基本動作の１つ。もちろんここから、攻撃を出すことも可能だ。飛び回るモンスターとの戦いでは、多用することになるだろう。

しゃがみ中に攻撃を行うと、特別な技を繰り出せる。敵の懐に飛び込んで、ぐるぐる回転しながら斬り刻むのだ。

DASH～ATTACK

OPTION ATTACK

オプション攻撃は、全キャラに用意されているようだ。エドワードの従者は、連れているちびドラゴン（イグニス）だ。

特報!! PRINCESS CROWN プリンセス クラウン

プロセルピナ

ちょっと困った魔女の卵

元気で勝ち気な、10歳の魔法使い。目的のためには手段を選ばないところがあるため、周囲に迷惑をかけてしまうことも少なくない。自分が敵と見なしたもの全てに、魔法使いのオババ直伝の魔法で攻撃してくるという困った娘。グラドリエルの行く手を阻むことになるらしいので、あるいは彼女と直接対決する機会もあるかもしれない。

魔法使いということで、ほかのどのキャラとも一線を画したモーション、技を持っているのがプロセルピナの特徴。それが、彼女の大きな魅力であるといえそうだ。

OPTION ATTACK

いつも連れているゴブリン（ガブリエル）（いわゆる“使い魔”というやつかもしれない）を飛ばして敵をノックアウトしてしまう。

JUMP

プロセルピナのジャンプ攻撃。なにせ10歳の女の子なので、物理的な攻撃力は低そうだが、高い魔力を侮ることはできない。

DASH～ATTACK

魔女らしく、ダッシュ時にはホウキにまたがって移動する。他のキャラクターのように、自分の足で走ったりはしないのだ。

SPECIAL ATTACK

どんな技なのかはちょっとわからないが、魔法的な攻撃であることは明白。彼女の主武器は、あくまでも魔法なのである。

ポートガス

暗い過去を背負ったキザな義賊

「海の義賊」と呼ばれる海賊。何らかの理由で、片目、片足を失っている。キザで明るい振る舞いからは想像しにくいが、何か暗い過去を背負っているらしい。これについては、シナリオが進むにつれて、おいおい明らかになっていくことだろう。

その動きは、片足を失っているとは思えないほど軽やかで華麗。パワーよりも、技術やスピードで勝負しているという印象を受けるキャラだ。フェンシングのような剣技を使う。

JUMP

グラドリエルやエドワードと違って、持っている剣が軽いため、片手攻撃がメインとなる。

SPECIAL ATTACK

空中で回転しながら敵に向かっていき、頭上から剣を振り下ろす。ポートガスらしい、スマートで流麗な必殺技。

DASH～ATTACK

ダッシュして攻撃を出すと、飛び蹴りで敵に向かっていく。ダッシュ攻撃1つを取っても、各キャラの個性が表れていて面白い。

OPTION ATTACK

どうやら、肩に乗せているオウム（ドレイク）で攻撃しているようだ。どの程度の威力があるのか？

街で情報を集めるのも大切だ！

戦闘部分がクローズアップされることの多い本作だが、RPGなのだから、街での情報収集や買い物といった要素も当然入っている。そして、そうした部分の重要度も、決して低くはないのである。ここでは、そうした街中でのシーンをピックアップしてお見せしていこう。シナリオに関する情報が得られるのはもちろん、戦い方のヒントなどを教えてくれる人もいることがわかるだろう。もちろん、街の住人たちも、主人公や敵キャラクターと同様にビッグサイズで描かれているので、表情豊かで存在感も十分なのだ。

サブキャラの情報も……

サブキャラクターの噂なども聞ける。エドワードは、かなり有名な戦士のようだ。

彼が魔人の血を引いているということも、よく知られているらしい。ほかのサブキャラ情報も、そのうちに聞けるに違いない。

酒場もあります

RPGの街には、ほとんど必ず存在する施設、酒場。もちろん、このゲームにもある。どんな話が聞けるだろうか？

いろいろな話を聞かせてくれる！

街の人との会話はRPGの基本。面倒がらずに話しかけていれば、いいことがあるに違いない。

聞くことのできる話題はかなり多岐に渡る。どうでもいい話も多いが……。

戦闘のコツなどを話してくれることもある。なかなか親切なのだ。

何が出てくる!? ゴブリンマーケット

「ゴブリンマーケット」というのは、モンスターの一種であるゴブリンたちが開いているとおぼしきマーケットだ。当然、普通は人間が来ることはない場所である。開催場所を探し出すのは大変そうだが、そのぶん見返りも大きく、通常の店では買うことのできない特別なアイテムが手に入ることもあるらしい。やはり、多少苦労してでも、ぜひ見つけ出したいところだ。

脅しとも取れる言葉を投げかけられるグラドリエル。本来、人間の来る場所ではないのだ。

思わぬ掘り出し物もあるかも。ここでしか手に入らない特別なアイテムというのは、何なのだろうか？

プレイヤーキャラに負けず劣らず多様なモンスターたちのアクション！

プレイヤーキャラのアクションの多彩さについては前ページでお伝えしたとおりだが、敵モンスターだって負けてはいない。それぞれに個性的な、モンスターの攻撃を紹介しよう。

オーカージェリー

いわゆるスライムのようなモンスター。液状になることで、敵（プレイヤーキャラ）の攻撃をかわすことができる。

ドードー

ユーモラスでかわいい、鳥型のモンスター。しかし、なめてかかると痛い目にあうことになるかも。ちなみに彼らの卵は、食材として使うことができる。

セイレーン

人魚のようなモンスター。美しい外観で、見るものを惑わせる。力押しで迫ってくるタイプの敵ではなさそうだ。

特報!! PRINCESS CROWN プリンセスクラウン

旅先で調達した食材で料理をしてみよう!

アイテムを使って「調理」ができるというのも、「プリンセスクラウン」の特徴の1つだ。調理に必要なのは、食材と調味料、それに調理道具の3つ。調理道具にはなべとフライパンがあり、なべを使うとスープ系の料理が、フライパンを使うと焼いて火を通すタイプの料理ができ上がる。食材がバラエティ豊かなので、料理の種類も非常に豊富。どんな料理を作るか、頭を悩ませることになりそうだ。調理を極めて、究極の料理人を目指すのも楽しいかも!?

道具+調味料+食材→料理!!

街の人が、調理のしかたなどについてのアドバイスをくれる。調理で食品を料理して食べるととても体に良いのだ。

簡単なレシピなども教えてくれる人もいるので、基本的な料理はすぐに作れるようになるだろう。慣れたらいろいろ試してみたい。

食材、食物は多種多様!!

なべ　ドードーのたまご　スパイス　さかな　とうもろこし

例1 フライパンで「なまにく」を調理→「グリルにく」が完成

それでは、料理の一例をお見せしよう。「なまにく」は、そのままでは食べられないが、フライパンを使って焼けば……。

「グリルにく」が完成する。おそらく、焼き肉やステーキのような料理だろう。これならおいしく食べられる。

例2 料理なべで「さかな」を調理→「さかなスープ」が完成

「さかな」は、新鮮なら生で食べられそうな気もするが、とりあえずこれも調理。今度は、なべを使ってみる。

なべを使うとスープができる。どうでもいいことだが、なべから直接飲むという味わい方が豪快。

タランチュラ

面構えの凶悪さは、掲載モンスター中でも1、2を争う。いうまでもなく、クモから連想されるような攻撃をしてくる。

ゴブリン

鳥型やネコ型など、いくつかのタイプが存在している。もしかしたら、仮面をかぶっているのかも。

フロッガー

巨大なカエル。ユーモラスな外観とは裏腹に、雷を落とすというとんでもない攻撃をしてくる。

マイコニド

幻覚を見せてくる。本来は小型のモンスターなのだが、幻覚作用で写真のように見えてしまうことも。

グール

写真の攻撃は、体そのものを変化させているのだろうか? 不気味な、アンデッドタイプのモンスターだ。

グランディア

GRANDIA

特報!! SPECIAL REPORT

●ゲーム アーツ
●'97年内発売予定
●価格未定
●1人プレイのみ

ゲームの骨格が整えられ、完成に向けて着々と進行中の「グランディア」。それでも戦闘システムはより"ライブ"な方向を目指して、今なお開発、改良が進められている。今回はその戦闘システム開発に携わっている方々にインタビューしてみた。

Special Interview

戦闘システムの見どころをPick Up!

ジャスティン

性格そのままに素早い行動ができるジャスティン。必殺技はかなり強力なので大事に育てたい。直接攻撃がメインになりがちだが、魔法も覚えさせておきたい。

キャラとの駆け引きができるシステムを作りたかった

—まず戦闘システムの基本であるイニシアティブ・ポイント(IP)はどういう発想からできたのですか。

岡野 もともと「グランディア」の戦闘システムのコンセプトは、邪魔し合いとか助け合いの面白さを出すのが目的なんです。あまりゲームを手続き的に考えないで、本当にモンスターと戦うような状況になったらどうなるかを実体験できて、しかも誰にでもプレイできるようにコマンド決定には時間の余裕をもたせる。それにはこういうシステムがいいのではと考えたんです。

石川 あとIPによっては自分の攻撃順番が2回来ることもあるシステムなんです。ちょっと競馬ゲームみたいですけど一番は誰だ、みたいなね。基本的なルールは単純で、コマンドをキャンセルさせたりゲージを減らせる攻撃をいかに決めるかといった面白さがポイント。でもそういった行動は事前動作も長く隙もある。その使いどころを選ぶのも面白味さなんです。

—しかもキャラの個性も戦闘に反映させているんですよね。

岡野 そうですね。同じコンボ攻撃でもジャスティンは速いけどスーはちょっと遅い。反撃しようにもジャスティンなら間に合うけどスーだとだめっていうこともありますし。

石川 それにアイテムや魔法で、スピードが遅くても速いキャラクターに育て変えることができるんです。

安住 キャラクターの個性を重視して前面に押し出しているからなんです。だから同じ「剣を振る」という動作でもキャラごと全部違うし、もちろん技や必殺技も全部違います。RPGの戦闘って、キャラの個性がなくなりがちですよね。でも本当は、キャラ自身の個性はちゃんとあるんですよ。今回の戦闘は、乱戦というか敵見方入り乱れた戦闘方式にしました。それによってキャラの個性が光ってくるし駆け引きの面白さをさらに引き出すことができたと思います。今、最終的なバランスを取っているところなんですが、そういったキャラの個性はプレイヤーに見えてくると思うんです。そうなるとキャラへの思い入れも生まれてきますし。とにかくプレイヤー自身が「このキャラは、こう使おう」と思って操作してくれれば正解なんですよ。あとは、今後の作り込みでどれだけプレイヤーにキャラの個性がアピールできるかどうかですね。

戦闘ディレクター
安住政敏さん
いろいろな意見をまとめて戦闘に反映させる、いわば監督役。また戦闘やフィールド、キャラのグラフィックも担当している。

戦闘メインプログラム
石川雅生さん
岡野氏が考えたゲームデザインや戦闘ルールをコンピュータ上で実現するのが彼。キャラの動き、必殺技、魔法なども担当。

メインゲームデザイナー
岡野崇宏さん
ゲーム全般のルール設計やマップの迷路、トラップなどのデザインを担当。ゲーム性に関連した部分はほとんど関わっている。

エキスパート・スキル・システムの有効利用を

岡野　このゲームには経験値が2つあって1つは総合経験値、これは普通のRPGの経験値と同じで全部のパラメーターの底上げみたいなものです。もう1つがスキル経験値で、これは武器や魔法を使うことでパラメーターが上がるんです。たとえば短剣なら素早さが、メイスなら最大HPがというように、どれかを突出させて上げられるというものです。

──武器をレベルアップさせることでHPなり素早さなりを上げられる、ということですよね。

岡野　そうです。たとえばHPが少なくてよく死ぬなって思ったら、メイスを装備させて最大HPを少し増やしたり。逆に短剣だけを持たせ続けて素早さを重視した短剣のエキスパートを育てたりもできるわけです。

石川　魔法も風の魔法なら素早さが、火の魔法なら攻撃力が、と積極的に使うことで突出させられるわけです。

岡野　魔法も使えば使うほど魔法も強くなっていくし攻撃力も上がると。

──そういえば体験版のエンカウントは製品版と異なるという話ですが。

岡野　体験版には確定版が載らなかったんですよ。でも製品版だとモンスター側もパーティを組んでいます。

──ぞろぞろいるんですか(笑)?

岡野　ぞろぞろ歩いてきます(笑)。

──群れているのが見えるんですね。

岡野　そもそも敵が見えるようにしたのは、誰もいないところを歩いているのに問答無用で「敵に遭遇したことになりましたよ、さあ戦ってください」というのが個人的に嫌だったんです。それとここまで存在感のある世界を作っているのに"見えない"というのは不自然なんです。世界観に合わない。

安住　プレイヤーとしてはバーチャルな世界にいるわけで、そうなるとやっぱり触れたり見たりしたいじゃないですか。モンスターがいれば戦うか回避するかも考えたいですし。

──戦闘中よく喋りますね。プログラム上で苦労はありませんでしたか?

石川　そりゃあもう(笑)。サウンドプログラマーさんのおかげで何とかなってますけど、音楽流しながら風の音とかの効果音を流して、さらにジャスティンたちが喋るってのを全部CD読みながらやったりとか。音以外でも攻撃の最中にカウンターを喰らったりとか、あらゆる状況を考えてプログラムを組まなければならない。格闘ゲームを作っているような感じですよ。その上もちろんアイテムやステータスといったRPGの要素まで……。

安住　とにかく計算させる要素が多くて。僕も絵を描く時は完全にアクションゲームを作っている感覚ですから。

──では最後に一言ずつ。

岡野　ユーザーが求めるストーリー型RPGの新形態としては最高にいい形にまとまったと思っています。好みもあるでしょうが既存のRPGという感じで捉えるより「グランディア」という作品として見てください。そして駆け引きの多さやビューマップのポリゴントラップの面白さを実感してください。

石川　戦闘中あっと驚くようなシチュエーションを結構、用意してますので楽しみにしていてください。

安住　戦闘だけでなくフィールドを含めてライブな感覚を今回は重視していますから、キャラの個性や雰囲気に重点を置いて作っています。フィールドと戦闘の融合にも気を使って作っていますので、そういう世界観をぜひ体験してほしいと思います。

フィーナ

女の子なだけに力技はいまいちだが、魔法力に長けている。またジャスティンに負けないほどの素早さを持つ。魔法のエキスパートにするのもいいかも。

スー

まだ8歳と年少なせいか、若干行動の遅いスー。しかし彼女の「応援」には何度も助けられる。決定的な必殺技はないが援護役には欠かせない。

CHECK 1 IPポイントの発想は?

実際に戦っている感覚、たとえば「こいつは俺が押さえてるからお前はそっちを頼む」とか「あいつは魔法を使いそうだから止めてくれ」というようなパーティープレイの面白さを表現しようと考えたのが発端だそうだ。ゲージを用いてリアルタイム性を押し出し、なおかつ4種のマーカーで敵キャラなどが何をしようとしているか知ることで、「ライブな戦闘」を肌で感じられるようなシステムになっているのだ。

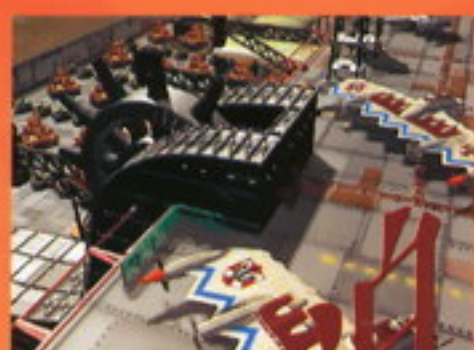
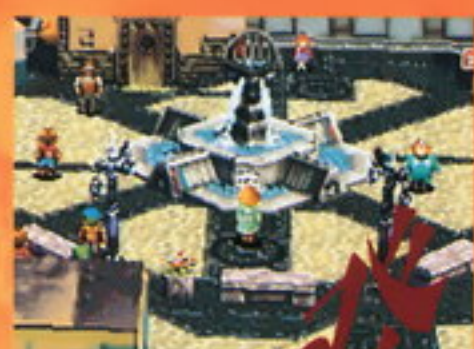
CHECK 2 3Dマップならではのトラップ

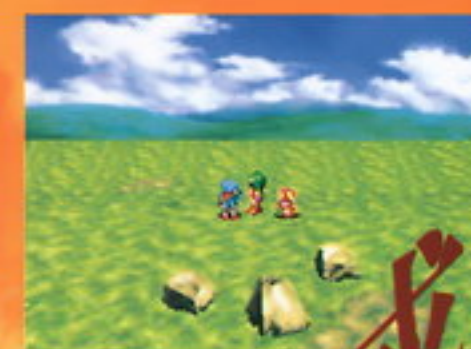
体験版ではモンスターが木から落ちてきたり、扉が開いたりなどの一部しか収録されていないが、製品版にはかなりの数のトラップが用意されている。それらは1つ1つ手づくりで、ポリゴントラップの面白さを念頭に、ライブな臭いを出そうと一生懸命考えて作ったそうだ。もちろんその手間も相当なもの。単純な物からひねった物まで、アイデア満載のポリゴントラップの妙を、スタッフの苦労も踏まえつつぜひ体感してみてほしい。

CHECK 3 AI戦闘の演出も個性が光る!

体験版にはすでに3つのAI戦闘が入っていたが、製品版では7つのAIが使えるようになるらしい。それらAIは「アイテムを盗む」とか「毒を与える」といった卑怯なものも。しかも全部「卑怯千万」などの4文字熟語なのだ(笑)。すっかりAIに任せてチャンバラ状態の戦闘を楽しむもよし、個人AIという形で好みでキャラを操作するもよし。プレイヤーのお好み次第のAIシステムなのだ。

7月27日、RPG革命はじまる。

無料 先行体験版「グランディア～プレリュード～」、限定・店頭配布決定。

迫力。
まるで映画を見ているような、CGムービーの圧倒的なリアル感。「シネマティックRPG」を宣言するグランディアならではのクオリティ。

発見。
新開発、3DリアルタイムCGにより奥行き深いシーン設定を実現。だから探索がリアルで楽しい、冒険がやめられない。

興奮。
格闘技以上の面白さをRPGでも。新技術、アルティメット・アクション・バトルシステムが、リアルな駆け引きを生み出す。

感動。
アカデミー賞受賞スタッフなど、第一線クリエーターが結集。これまでにない、深く広く新しいRPGワールドを創造した。

なんと！今年最大の超話題RPGが、発売前に無料で体験できてしまう。

先行体験版「グランディア～プレリュード～」、いよいよ7月27日、ゲームショップ店頭で限定配布開始。超話題作が、いち早く、無料で楽しめてしまうなんて、まさに革命的。これはもう、GETして友だちより先に体験するしかないね。

7月27日は忘れずに、このポスターのあるお店に急ごう。

「グランディア～プレリュード～」配布予定店

- ゲームショップブルート
- ハイパーブルート
- マルチメディアコンビニエンスブルート
- TVパニック
- スーパーメディアショップ ドキドキ冒険島
- magical
- トップボーイ※1
- ファミコンショップ桃太郎
- ギャングスター
- ドラマ※2
- 第一家電わくわく飛行船※1
- ファミコンショップ マック
- Wonder GOO
- mega
- （株）ニノミヤ※2
- MINOSUKE
- ファミコンショップ夢工場
- ゲームソフトショップ シーガル
- メディアステーション スタジアム
- Fammys

●遊ING
●遊コン
●ファミコンランド※1
●ラオックス（株）ザ・コンピュータゲーム館
●メッセサンオー
●ディスクユニオン／Piw※1
●ソフマップ※2
●ヤマギワ（株）※2
●シータショップ
●ゼット
●古川電気（株）
●九十九電機（株）※2
●サトームセン㈱メディアセンター店
●トクジロー
●ファミコン倶楽部
●ファミコンショップ コック・ピット
●ソフトランドぶんぶん
●カメラのキタムラ※2
●キタムラメディアシティBOM
●キタムラBOM※2
●（株）黒田書店※2
●上新電機（株）キッズランド※2
●そうご電器ゲームスクエア
●ポプラ館
●木馬館
●電脳遊戯台
●Game Station
●ファミコンショップ宝島（タカラジマワールド）
●ニューライフサンワ
●ファミコンプラザ宝島
●宝島王国
●ファミコンショップ えっぐMAN
●ファミックス
●ファミコンクラブBee1
●一休さん
●ファミコンショップトマト
●ソフトハウス トム
●ビッグスポット
●ファミコン・ワールド
●FC-STAFF
●サミット
●ファミコンスペース シャトル
●ファミコンショップ BIG
●夢らんどタッチ
●ファミコンショップ VIC
●トムズクラブ

順不同

※1:一部店舗をのぞきます。 ※2:テレビゲーム売場のある店舗に限ります。その他、無印のお店はチェーン店全店で無料配布を行う予定です。また、無料配布店舗は、予告なく変更することがあります。あらかじめ、よりのお店に確認してから出かけましょう。配布本数には限りがございます。品切れの際はご容赦ください。

シネマティックRPG創世

グランディア GRANDIA ～プレリュード～

東京ゲームショウ'97秋
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール2･3･4･5･6
開催日：9月6日（土）･7日（日）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

GAME ARTS
開発・発売元
株式会社ゲーム
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
販売元
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

さあ、たのしいゲームに集まろう。

ESP
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

プレイヤーとクリエーターに新会社「ESP」始動。ご期待ください。

ESPはクリエーターが作った、クリエーター主体のゲーム出版社です。
クリエーターだから、制作の苦労を知っています。
クリエーターだから、感動するゲームを送り出したい。

今、ESPには才能ある素晴らしいメンバーが続々と集結しています。
ゲームの枠を越えた、素晴らしい才能との出会いが新たなゲームを創造します。

ESPのマークを見かけたら、クリエーターの情熱を感じとってくれませんか。
クリエーターによるゲームを愛する人のための会社、それがESPです。

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F

赤でも

青でも

SILHOUETTE MIRAGE

おすきなように

9月11日発売！
予価5,800円（税別）

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

東京ゲームショウ'97秋
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
展示ホール2・3・4・5・6
開催日：9月6日（土）・7日（日）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

TREASURE
発売元
株式会社トレジャー
〒164 東京都中野区中央1-1-1
西新宿インデンス小玉ビル1F

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING
販売元
株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

阿九美町はまだまだ広い!!
監督のおすすめスポットは?

ビジュアルなしの、音声だけで贈るインタラクティブな恋愛ドラマ

リアルサウンド
～風のリグレット～

特報!! SPECIAL REPORT

●ワープ
●発売中●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●4枚組●初回特典付き

発売から1週間。このページを当初から読んでいてくれた熱心なファンは、もはや何パターンかのエンディングを聴いた後だろうか。今回編集部は、飯野氏におすすめのスポットをうかがってきた。まだ聴いてないシーンもある!?

レビュアーにもの申す!

編集部：購入された方は、もう何度か通して聴いているころですね。で、今回は、こんな場所やシーンもあるよ、という感じで、おすすめのスポットを教えていただきたいんですが。

飯野：そうですね、どのシーンをやったかによって、評価ががらりと変わるんですよね。変な選択すると、途中はしょられる場面も出てくるから。選択があまりにも悪いと、いいシーンは聴けないこともあるんですよ。あそこでそんな答え方した奴に、菜々ちゃんからこんなセリフはかけられないなとかね。例えばダンボールのシーンなんですが。

編集部：ダンボールで丘を滑り降りるシーンですか。ない場合もあるんですね。

飯野：でもハッピーエンドに進みたければ、2回目には絶対いけるようになってますよ。リグレットエンドと、最後に矢野顕子さんの「ひとつだけ」が流れるハッピーエンドの両方を聴いてもらえば、このゲームで言いたかったことがわかると思います。一応エンディングは5つです。ハッピー、留守電、花屋、タヒチ、電話で菜々と話をする、みたいな感じで。ところでレビュー、サタマガでも8、5、8だもん(笑)。寝こむかと思いましたよ。何でガイアさんだけ5だったんでしょうか。ガクーン。青森帰りに点数を見て、けっこうガックリしました。今日はこれについて語ってもいいですか？　このガイアさんとはぜひとも対談したいな。

編集部：飯野さんのことだから、対談じゃなくて対戦になっちゃいますよ。

飯野：そっか(笑)。でも、ディスク2までで点数つけないでほしかったな。2時間じゃどんなゲームもレビューなんてできないですよ。あと、これはサタマガだけじゃないけど、音量が小さいという指摘。音量はこれ以上の大きさで録ると、どこかの音が割れちゃうんです。音だけの作品なんで、そこだけは絶対に譲れなかったんですけど。でもそれはテレビやオーディオのボリュームを上げれば済むことですよ。できればヘッドフォンで聴いてくださいとも最初から言ってますしね。……実はこれでも、CDに音をレコーディングするエンジニアに言わせれば、嫌だってくらい、ボリュームはぎりぎりまで大きくしたんですけどね。サターンのアンプ(増幅)が足りなくて小さく聴こえるんですけど。ほんと、あと1ビット上げると、どこかの音が割れてしまうってくらいに。でも気に入らなかったら、1とか0にしてくれればいいのに。5って中途半端でダメなゲームって感じじゃん。今回5とかつけた人は、しばらく僕のゲームやらなくていいです(笑)。しばらくは楽しませることができないと思うから。雑誌のレビューって、なかばむりやり担当が決まることがあるんでしょう？そういう人の意見じゃなくって、実際欲しくて買うであろう人の意見を聞きたいんですよね。仕事場でサンプルROMをプレイするんじゃなく、家でプレイすれば10点かもしれませんし。

編集部：それはあるかもしれませんね。

飯野：でしょ。あとね、面白さは8点とか、仮に5点だったとしても、それ以外に感じたこと

や思い出したこととかがあると嬉しい。もともとの狙いがそうですし。釣りの映画を見て釣りに詳しくなってもしょうがないわけで、やっぱり釣りに行った気になれたりとか、たまには釣りに行こうか、なんて思えるのがいいわけじゃないですか。

編集部：いま10点とか9点つけられるゲームって、楽しさがゲームの中だけで完結しているんですよね。また、そうじゃないと10とか9とかつけちゃいけないとレビュアーは思い込んでます。操作のレスポンスだとか、敵を倒した気持ちよさ、遊びごたえだけでしか評価できない。『リアルサウンド』はそうじゃなかったから、点数が低くなっただけで。でも、普通のユーザーは結局選択しかできないのだから、誰かが選択肢を増やさないとダメなんです。よく大手のメーカーが「ユーザーからの要望があれば実験的作品も作ります」なんてコメントをすることがありますけど、ユーザーは選択肢を提示されなければ、要望すらできませんよ。みんながみんなゲームに詳しいわけじゃないですから。

飯野：うん。まあテストプレイの結果がいいから、心配はしてないんですけどね。

しきりなおして……

飯野：で、話を戻すと。泉水の妹とは会いましたか？　とか。ちなみに泉水の妹の声をやっている子はなかなかいいんですよ。いや人間的にっていうか関係ないか（笑）。あと、高校生のカップルの車には乗りましたか？

編集部：あのシーンの音楽の趣味は、完全に飯野さんの好みでしょう？　他と整合性ないな、とか思ったので（笑）。

飯野：そうそう（笑）。あそこってライドシンバルまで僕が打ち込んでるんですよ。ドラムもズンタタズンタッって。生だと思っている人が多いだろうけど（笑）。あとね、みなさんなかなかお寺とか観覧車には行かないと思うんですよ。お寺で幼なじみの麻美先生（声の出演：裕木奈江）と会ったりとかね。ポイントは宮坂くんですよ。彼の運転するタクシーに乗れるかどうか。ちなみに、あのときラジオから聴こえるDJは、かの有名な、「塔」を英訳したようなタイトルのゲームを作った人の声なんですけど（笑）。……最低でも２回はやってほしいですけどね。40人にひとりくらいは「合わない」って人もいるだろうけど、テレビとかでもたまにある優秀な恋愛ドラマが好きな人なら、楽しめるはずですよ。あと、このページにも感想送ってほしいですね。待ってます。

阿九美町散策ガイド

小さな町といえども、数日間ですべてを回るにはちょっと広すぎる阿九美町。ここでは、まだあなたが訪れていないかもしれない場所を紹介していきます。

SPOT.1 「レンタカー」

これは正確には阿九美町ではありません。序盤で阿九美町への特急に乗ることができなかったときは、交通手段にレンタカーを使うことになります。会話の内容は特急かえで号とそれほど違いはありませんが、たまには違った方法で阿九美に帰るのも面白いとは思いませんか？

もっとも、泉水のマンションで、菜々にちょっと冷たく接する必要があるのですけれど。

SPOT.2 「ガード下で」

玉木君（不動産屋）との再会の後、ちょっと血の気の多い人はこのシーンを聴くことになるかもしれません。ケンカはからっきしだった博司が、菜々に手当をしてもらうという場面です。

目をつぶっていると、奈々が本当に側にいて、手当をしてくれているような気分になってきます。そういえば、このケンカ相手の声、どっかで聞いたことあるような……！

SPOT.3 「スワンソング」

旧友の園川君が経営する飲み屋です。いろいろな人物が語る泉水の過去ですが、彼も彼しか知りえなかった、泉水の一面を語ってくれます。

ちなみにこの場面で流れている曲「六岳山のルロイ」は、作詞は飯野氏、作曲は鈴木慶一氏、歌うは某芸能プロダクションの社長さんという組み合わせ。「覚えてみんなで歌おう！」というのは飯野氏の弁ですが、さて、どうしたものか。

SPOT.4 「車の中で」

インタビュー内でも語られていますが、まだ乗ったことのない人はぜひ乗ってみてください。宮坂君の家に立ち寄った後、高校生のカップルが運転する車に便乗することもできます。女の子の幼なじみに会いたくなるのが人情（本能？）かもしれませんが、ぐっとこらえて。

ちなみに、車を運転する彼の仲間うちでのあだ名は「命知らず」なのですが。

SPOT.5 「タクシー」

海から帰る場面で、バスかタクシーを選ぶことになります。ついついいつもの感覚でバスを選んでしまいがちですが、確か宮坂君はタクシー会社に勤めていたはず。もしかしたら彼のタクシーに偶然乗れるかもしれません。彼も泉水のとある一面を博司に伝えてくれる人物のひとりです。

なお、ガード下のシーンの後でも、彼のタクシーに乗ることができます。

SPOT.6 「お寺」

学校に幼なじみの麻美さんを訪ねたけれど、彼女はすでに帰っていた。そんなときは、子供のころよく寄り道したお寺に寄ってみるのはどうでしょうか。菜々がほどけた靴の紐を結んでくれるとき、ふたりの距離が少しずつ近づいていっていることを感じることができるはずです。

麻美さんが話す内容が、他の場所で彼女が話す内容とは変わらないとしても。

SPOT.7 「ロープウェイ」

やはり学校に麻美さんがいなかったとき、お寺ではなく、町の一応の観光名所、おこづち山にロープウェイで向かうという選択肢もあります。ここでも、ふたりの距離が徐々に狭くなっていくように感じられるでしょう。

博司が窓の外に、泉水とそっくりの娘を見てしまうのは、罪悪感まじりに脳裏に浮かんだ、泉水のイメージの投影なのかもしれません。

SPOT.8 「観覧車」

ロープウェイで山頂にたどり着くと、そこには観覧車があります。観覧車の運転士は幼なじみのみっちゃん。ここでも幼なじみがむこうから声をかけてきます。こちらから幼なじみに気づくことができないのは、泉水のことで頭が一杯になっているからなのか、それとも単に記憶力がないからなのか。ともかく、菜々とふたりっきりで乗る観覧車の窓からは、何が見えるのでしょうか。

Tactics Formula

レースゲームとボードゲームが合体！

特報!! SPECIAL REPORT

●SEGA＋AKI●10月9日発売予定●5800円
●ボードゲーム●１人〜４人プレイ●マルチターミナル6対応

F１を題材にした斬新なシステムのボードゲーム「Tactics Formula」。反射神経を使うアクション主体のレースゲームとは違い、誰でも気軽に楽しめるぞ！

F1をベースにしたサイコロを使わない新感覚のボードゲーム

この「Tactics〜」、ジャンルはボードゲームなのだが、サイコロやカード、ルーレットといったいわゆる「運」の要素を完全に排除している。今回はその斬新なシステムの詳細と、ゲームの流れを一挙に公開していこう！

11チームの中から参加チームを選択

まずは11チームの中から、好みのチームを１チーム選択することでスタート。各チームには、A〜Eのピット作業レベルが設定されている。このレベルとは、Aがもっとも短く、Eがもっとも長く作業時間がかかるというように分けられている。考慮のうえ、使用チームを選択する。

使用するチームをこの中から選択。すべて実在のチームがモデルになっている。

ピット作業時間が異なる

ピットの作業時間はかなり重要だ。やはりレベルの高いチームを選びたい。

プレイヤーが操るドライバーを選ぶ

続いて、選択したチームに所属しているドライバーの中から、使用するキャラを１人だけ選ぶことになる。各ドライバーにはS〜Eのドライバーレベルが設定されており、レベルに応じて０〜10の「セッティングポイント」と呼ばれる数値が振り分けられている。初心者は、その数値が高いドライバーを選択するといいぞ。

S・A・B・C・D・Eの順に高ポイントだ。

ポイントを振り分けてマシンをセッティングせよ

マシンのセッティングは、各ドライバーに設定されているセッティングポイントを「BRAKE」や「ACCEL」などのパラメータに振り分けることにより行われる。走るコースの状況に合わせて、うまくパラメータを設定しよう。

●MAX SPEED

マシンの最大速度。初期状態は210km/hだが、ポイントを加算するたびに240、270…とアップする。

●ACCEL

マシンの最大加速度。初期状態は60km/hだが、ポイントを加算するたびに90、120…とアップする。

●BRAKE

マシンの最大減速度。初期状態は60km/hだが、ポイントを加算するたびに90、120…とアップする。

●SUSPENSION

初期状態はNORMAL。２ポイント加算でACTIVEとなりタイヤのダメージ軽減率がアップする。

●TIRE

耐久性は高いがグリップ力が低いスリックB、耐久性は低いがグリップ力が高いスリックD、耐久性、グリップ力ともにB、Dの中間のスリックC、ウエットコンディションで威力を発揮するレインCの４種がある。これらはポイントに関係なくセット可能。

●FUEL

30〜120までの間で燃料の量を設定する。燃料の量はスピードにも関係するので少ないほうが有利だが、燃料がなくなるとマシンが停止しリタイアとなってしまう。なお、これもポイントに関係なく設定可能。

自由にセッティング！

天候やコースの距離などを考慮してセッティングだ。

マシンをうまく操ってゴールを目指せ!

移動可能範囲内でマシンを動かす

マシンは、1マスの移動に30km/hの速度を必要とする。現状速度が90km/hで、アクセル性能が120km/hの場合は210km/hまで加速できるので、210÷30=7マスまでが移動可能範囲となる。ただし、マックススピード以上は加速できない。

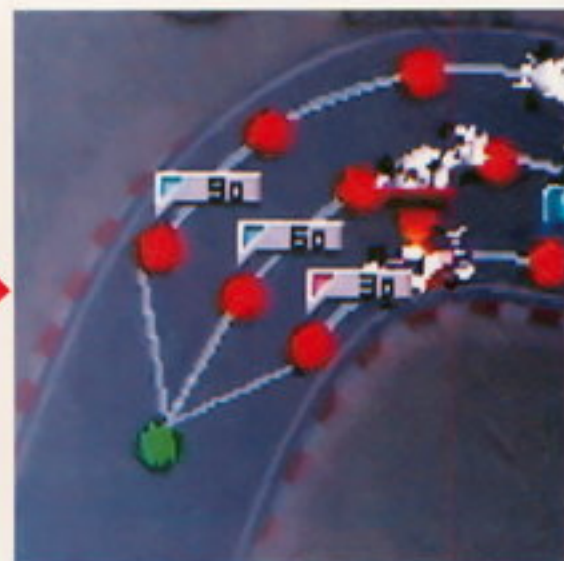
移動可能範囲は現状速度とアクセルの性能、マックススピードの3つによって決定。移動はラインに沿って行う。

1マス30km/hの速度を消費して移動。ライバルマシンの移動ルートを予測して、自分のマシンの移動ルートを決定。

ライバルマシンの妨害がなければ、指定した場所まで移動する。

コーナーで発生する制限速度に注意!

コーナーには制限速度が設定されており、その速度以下で通過しないとスピンアウトや他のマシンとの接触などのアクシデントが発生する。アクシデントが起こると、マシンの性能が低下したり、リタイアになったりするので注意!

ラインごとに制限設定

各ラインごとに制限速度が設けられている。なお、コーナーではこのようにラインの変更ができない。

制限速度以上で通過すると、さまざまなアクシデントが発生!

これはスピンアウト。マシンの態勢を立て直すため、何ターンか休みになってしまう。

3タイプの特殊移動で一発逆転を狙え!

3タイプ用意されている特殊な移動法は、マシンの性能を越えた移動可能範囲を生み出す。各特殊移動をうまく活用することができれば、確実にトップでゴールできるだろう。

●スリップストリーム移動

ライバルマシンの後方につくことで、スピードアップするテクニック。1回のスリップストリームで、1～2マス分だけ移動範囲が増える。

●オーバーテイク移動

燃料を大量に消費して、アクセルの性能を＋60km/hまで引き上げる急加速モードだ。ただし、マックススピード以上は加速しない。

●燃料精算移動

燃料が少ない状態だと速度がアップする。マックススピード以上の加速が可能で、通常の状態より1～2マス程移動可能範囲が増加する。

コース上のマスの見方

青色…………安全範囲

自分のマシンが安全に移動できることを示す。危険な走行をしなければアクシデントが発生しない。

黄色…………危険範囲

他のマシンに接触する、行く手を塞がれるといったアクシデントが発生する可能性があるマスだ。

赤色……絶対移動範囲

マシンをかならず移動させなくてはならない範囲を示すマス。仮にマシンの現状速度が120km/hでブレーキ性能が90km/hとすると、120−90=30km/hまで減速可能となる。このとき余剰速度として残った30km/h分のマス数としての1マスが、かならず移動しなければならない「絶対移動範囲」だ。

2種類のレースモードでコースを激走していく

用意されているレースモードは、16ラウンドのF1サーカスを戦い抜く「ワールドGP」モードと、多人数で楽しむことができる「マルチプレイ」モードの2種類だ。また、このゲームには、チームの名称やマシンのカラー、所属ドライバーなどを任意に変更できる「チームエディット」、ゲームシステムのさまざまな設定を変更できる「オプション」といったモードも用意されている。

WORLD GP

1人用のゲームモード。選択したレーサーを使って全16ラウンドのF1サーカスを戦い抜いていく。入賞で得られるポイントの合計で、最終的な勝者が決定するぞ!

MULTI PLAY

多人数での対戦プレイが可能なゲームモードで、最高4人までの参加が可能。「ルールセッティング」の機能により、さまざまな状況下でのレースが楽しめる。

Söldnerschild
ゼルドナーシルト

戦乱に明け暮れる大陸を統べるのは？

セガと光栄が手を組んで製作中の本格派ファンタジーシミュレーションRPG「セルドナーシルト」の続報をお伝えする。戦乱渦巻く大陸を統一に導けるのは果たして誰？

SPECIAL REPORT 特報!!

●セガ ●シミュレーションRPG ●'97年秋発売予定 ●7,800円

傭兵（ゼルドナー）たちが戦いの果てに見つけるものは……

ゲームショウの直後に発表され、サターンユーザーの話題となったファンタジーＳＬＧ「セルドナーシルト」。発売は秋ということなので、ユーザーの手許に届くのは少し先のこととなる。しかし、編集部にはひとあし早くサンプルROMが届いたので、これをもとにゲームの内容をお伝えしていこう。

本作は架空の大陸を舞台に、平和な世界を築くため、敢えて傭兵として戦乱の中に身を投じた主人公アインの活躍を描いたものだ。アインは、ゲーム開始時こそ傭兵団の中隊長という立場だがシナリオが進むに連れ、傭兵団の団長、さらには正式な騎士に昇格する。一介の傭兵が立身出世を遂げ、やがて世界を動かしていく様子は痛快のひとことである。

傭兵の任務はさまざま。実力をつけろ！

「ゼルドナーシルト」に登場する傭兵団は、主人公が所属するものを含め20以上。そして、彼らがこなすべき任務の種類は3000通り以上となっている。これらの傭兵団は、任務を達成することで人気があがり、より高報酬の仕事をもらえるようになるのだ。つまり稼ぎのいい仕事が欲しければ、地道に頑張るしかないのである。仕事は難度別に分かれており、全部で6段階前後に区別されている。

主人公のタイプはゲーム開始時に決定できるのだ。

ゲーム序盤では仕事の斡旋は受けられないのである。

各国の都市には色々な設備がある

シミュレーションゲームで重要な役割を果たす「都市」。その大切さは本作でも変わらない。都市に設置されている施設は「教会」や「訓練場」「ギルド」「酒場」など。どれも、ゲームを進めていく上で必要不可欠なモノばかりだ。また、武器や防具を扱っている「ショップ」もここの中に用意されている。

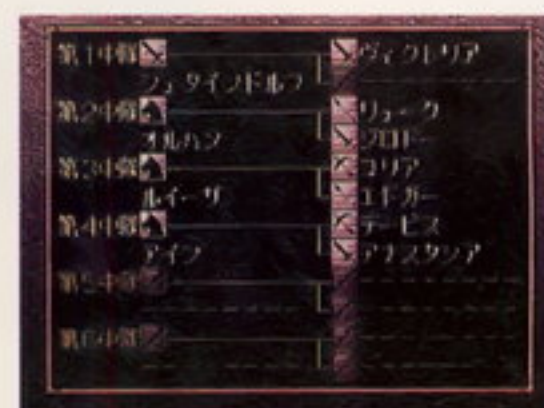
このほかにも、都市によってはイベントが発生する場合もあり、連戦中のプレイヤーの心を和ませてくれるハズである。いろいろと面白いものばかり用意されているぞ。

都市の風景はさまざまだが、基本的な構成は変わらない。ただし、物価は多少異なる。

都市の酒場にはそれぞれ別の女の子が用意されているのだ。

ギルドで見ることができる、各傭兵団の人気ランクの一覧。

兵士のタイプは７種類

指揮官が部下にできる兵種は７つ。ただし、このなかには特定の能力がないと指揮できないタイプもあるので気をつけよう。それぞれ特徴のある兵種ばかりだ。

1人の中隊長に2人の小隊長がつくのが基本。

兵種	特徴
歩兵	もっとも基本的な兵種。槍兵に強く、騎兵の弱いのが特徴。
槍兵	騎兵に対しては圧倒的な力を見せる。歩兵に弱い。
騎兵	対歩兵戦では圧倒的に強いが、槍兵に対してはかなり弱い。
水兵	海上でも戦いでは有利。しかし、陸上では並以下の能力だ。
弓兵	遠距離戦では活躍が期待できる。接近戦はまったくダメ。
神聖兵	召喚術で呼び出せる兵士。白兵戦が得意なものが多い。
暗黒兵	召喚術で呼び出せる兵士。魔法への抵抗力が極めて強い。

傭兵団を率いるようになったアインの仕事は？

ゲームの序盤が過ぎることになると、イベントが発生して主人公のアインが傭兵団を率いることになる。この時点では世間の、彼の傭兵団への評価は低く、美味しい仕事はまったくない。どれも、報酬の低い、それでいてなかなかハードな任務ばかりのなのだ。

アインはこれらの任務をこなしつつ、酒場で新しい指揮官をスカウトしたり、新しい武器を購入したりしながら日々を過ごすことになる。また、仕事の内容は各都市で異なるので、より有利な任務を見つけるべく大陸を歩き回るのもいいだろう。

とにかく最初は大陸をまわり、国々の情勢を見て回ることが大切だ。大手柄を立てれば、王族から注目されることもあり得るぞ。

仕えるべき主君はいずこに？

もともと大陸を統一し、平和な時代を築き上げることが目的のアイン。そのためには、有力な国家に仕えるのが一番だ。基本的には、強力な国家に仕えるのが統一への最短ルートなのだが、それではゲームが面白くなくなる可能性がある。まぁ、何はともあれ、仕えるべき国を決めるのは重要なことなので慎重に判断しよう。くれぐれも後悔しないようにね。

それぞれが大義を掲げ戦う。平民には、ただ迷惑なだけなのだが。

都市にある屋敷を訪問すると、有力者に会えることもあるのだ。

能力を上げ、士官の道を切り開け

各指揮官たちのレベルを上げるには、戦闘を繰り返すのが一番。とくに主人公が憶えられる魔法や剣技はレベルによって修得の可否が設定されているので、積極的に戦いに参加させていこう。また、各種のパラメーターは、アイテムでもある程度は能力値のアップが可能だ。しかし、効果のある道具はかなり高価なものばかりなのだ。

多くの国々が群雄割拠を繰り広げる大陸の明日はどうなる？

手柄を立てれば、各国から注目されるようになっていくのだ。

主人公とは無関係に進む、大陸の状況

各国の思惑が入り乱れるなかでシナリオが進行する「ゼルドナーシルト」。本作は基本的に1ヵ月単位でターンが進行するのだが、毎ターンの終了時に各国がどんな軍事行動をしたのかがきちんと表示されるのだ。プレイの際には、この結果を見ながら肩入れをする国を決定するといいだろう。

今月の出来事

戦闘システムは軍団戦と個人戦で構成

本作の要ともいうべき、戦闘システムについて触れておこう。本作での戦闘は、指揮官同士による「個人戦」と部隊同士による「団体戦」のふたつに大別される。前者の場合は、各指揮官のもつ体力や必殺技を考慮しつつ戦うことが肝心だ。だが「団体戦」の場合は、個人の能力よりもむしろ、戦いの駆け引きに重点が置かれている。つまり、個人の能力よりも、むしろ率いている兵種の相性の問題や、各指揮官の持っている魔法力のほうが重大な要素となっているのである。とくに回復魔法を持っている部隊は、戦場でねばり強い戦いをすることが可能となっている。回復魔法の所有者は貴重だぞ。

団体戦では、ちょとした指揮のミスがトンでもないミスの原因となる。敵の兵種や行動をよく観察しつつ、適切な対応をしていこう。また、時には果敢に攻め込むことも必要だ。タイミングが大切だぞ。

951年 1月

ラーナの皇帝はウィッグ神殿団の法王と激しく対立している

どこも下らない理由で対立している。平和の足音はただ遠のくばかりだ。

魔法効果もばっちり

魔法を使用したときは、画面のようなCGパターンが展開される。けっこう派手な感じがする。

ゲームの度に状況は変化する「アクティブ・ワールド」システム

大陸の点在する各国には、それぞれ独自の大義や目的が存在している。本作では、これらの要素をゲームに反映させるため「アクティブ・ワールド」システムを採用しているのだ。これは毎ターンの最後に各国がそれぞれの戦略を行なう（他国と戦闘を行なう）というもので、その結果はランダムとなっている。つまり、時には主人公が何もしないうちにひとつの国家が滅びかけることもあり得るのだ。まぁ、基本的に各国の勢力は似たり寄ったりなので、そんなに大異変が起きることはまずあり得ないのだが。また、この戦略結果は完全にランダム表示なので、ゲームをやる度に変化するのだ。つまり、毎回違った戦況を楽しむことができるのである。

『神聖皇帝は法王の家臣である』などと…
我が武威を持って
その目を覚まさせてくれようぞ！

神聖帝国は法王と深刻な対立関係にある。生き残るのはいずれだろうか？

オープニングシーン大公開!!

迫力のシーンが展開

かつてないクオリティのオープニングムービーが完成。警報が鳴り響く研究施設。光の波動に乗って空を駆けるティーナ、それを追うアルバート。これは単なる夢なのだろうか、それとも…

これがLucid Motionの力だ

DESIRE
デザイア

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 60%

●イマディオ●'97年9月11日発売●6,800円●CD-ROM2枚組●マルチサイトアドベンチャー●1人プレイのみ●18歳以上推奨

今回はアルバート編の1日目を紹介

「DESIRE」は、男女2人の視点で進行するマルチサイトアドベンチャーの第2弾だ。オープニングに続き、本編も完成に近づきつつあるぞ。今回はアルバート編の序盤のストーリーを紹介しよう。

新進気鋭の新聞記者、アルバート・マクドガル（通称アル）は、南海の孤島に降り立った。秘密の研究が行われている施設「DESIRE」を取材するためだ。

飛行場で彼を待っていたのは、久々の再会となるはずの恋人のマコトではなく、整備士長として働いている威勢のいい女性・シルビアだった。その後、暇つぶしに出た浜辺で彼は謎の少女を発見する。

夢か・・・しかし、えらくリアルな夢だったな。

デザイアに向かう飛行機の中、アルは不思議な少女が登場する夢を見る。同乗していたカズミという女性から、デザイアは危険な場所との助言を受ける。

それはこっちのセリフだ。お前は誰だ？

飛行場の薄暗い格納庫で、シルビアと出会う。どうやら時差の関係で予定時刻より、1時間早く到着してしまったらしい。退屈しのぎに会話でもするか。

外傷はないみたいだが・・・とにかく息はまだある。

マコトはなかなか迎えに来ない。仕方がないので飛行場の周辺をぶらついてみることにした。潮の香りから海が近いことを知ったアルは、砂浜が続く浜辺にやって来る。よく見ると波打ち際に少女が倒れている。助けなければ。

 ※画面写真は開発中のものです。

ティーナとの出会いが、新たな謎の始まりだった

倒れていた少女は、ティーナと名乗った。しかし、それ以外は思い出せないらしい。ティーナを連れて格納庫に戻ってみると、マコトの友人で秘書をつとめるレイコに会う。彼女はティーナをメディカルセンターに届けるよう指示すると、アルを研究所に案内する。

研究所では、デザイアの総責任者・ステラ教授に会う。思ったより好意的な印象だ。明日の取材の打ち合わせをして、従業員やゲストの宿泊先である宿舎に到着する。

宿舎の自分用の部屋に着いたからといって、じっとしているアルではない。あちこち歩き回って情報を集める。クリスから呼び出しを受けて、研究所に行ってみると、玄関でマコトとティーナに会う。なりゆきから身寄りのないティーナを一時預かることにしたが、マコトはせっかくの夜を２人きりで過ごせないので不満タップリだ。

フフ、ご免なさいね。写真で見るよりも、ずっと魅力的だわ。

マスコミを嫌っていると評判のステラ教授だが、思ったより優しい感じがする。しかし、開発内容についてのガードはやはり高い。

宿舎のラウンジで、カズミにかわってアルを案内するよう指示された、シェリルと会話する。この後、カイルといざこざが起きる。

ステラ教授と、秘書のレイコさん‥‥クサナギさんだけです。

背がこれくらいで、金髪の、目がくりっとした、ちっちゃな女の子なんです。

宿舎のホールで、かわいい女の子と出会う。後でわかることだが、メディカルセンターにつとめるエレナだ。聞くと、ティーナがセンターから逃げ出したらしい。詳しいことを聞こうとしたが、すぐにいなくなってしまった。

クリスの留守に教授の部屋を訪ねると…

エレナに出会った後に、研究所に行ってみると……受付に総務部担当のクリスの姿がない。これはステラ教授に会うチャンスとばかりに教授の部屋へ。

しかし、教授も留守だった。悪いとは思いつつ教授の部屋を物色し、端末をいじってみると……。

ロシア科学技術アカデミー会員、物理学博士。著書『環境と人類の融合』がエレン科学技術賞を受賞、以後環境工学の最先端の研究者として注目される。グランチェスタ財団の客員教授として従事。同年テオドラ研究所事故の為、娘ティーナと共に死亡。

教授は事故で、夫と娘を失っていた。夫も優秀な科学者だったのだ。

教授の娘もティーナという名前だった。浜辺の少女とそっくりだが。

２度も助けてくれたアルをすっかり信用したのか、機会さえあれば甘えてくるティーナ。おしゃまでワガママなお姫さまといった印象で、恋人のマコトもタジタジ。早くティーナを寝かしつけて、マコトの部屋で久しぶりにラブラブといきたいのだが……。

アルとマコト、すれ違いの時間だけが過ぎていく

ステラ教授の娘・ティーナと、浜辺の記憶喪失の少女・ティーナ。アルは２人に関係があるのではないかと疑う。そのティーナを寝かしつけたところ、訪問者がやってきた。受付のクリスが、IDカードを持って来てくれたのだ。

しかしIDカードは口実で、実はアルの身体が目当てだったのだ。たじろぐアルを相手に、大胆な行動に訴えるクリス。ひと息ついた時には２時間が経過していた。こわごわマコトの部屋をノックすると、どうやら留守らしい。マコトを捜しに歩き回るがなかなか見つからない。格納庫に行ってみると、シルビアがプライベートルームに案内してくれた。

シルビアの口から、「DESIRE」で行われている研究が、軍事目的らしいとの情報を得る。宿舎へと戻ってくると、マコトはカイルと一緒に戻って来たところだった。

クリスの誘惑

知的で貞淑なイメージのクリスが、女の武器をちらつかせる。このままではヤバイ。

マコトはいない……

マコト、いるのか？

鍵もかけずに出かけたらしい。アル宛の手紙と、水着を見つける。手紙には、デザイアの危険性が書かれていた。

深夜の格納庫へシルビアを訪ねると……

シルビアは格納庫に自分の部屋を作って寝泊まりしていた。彼女の部屋で、研究所に関する間接的な情報が得られる。裏を取る必要はあるが。

軍事兵器の開発を行っているらしい。

「EVE～burst error～」同様、Rボタンを押すと、シナリオのバックログを確認することができる。重要なメッセージをうっかり読み飛ばしてしまってもこれで安心。ここに挙げたのは、シルビアの女らしさをめぐってのやりとり。彼女のバストは92cmもあるのだ！

マコトの身にいったい何が!?

宿舎の廊下で仲良く（？）帰って来た２人に会う。信じたくないことだが、マコトが心変わりでもしたのだろうか。

「DESIRE」のヒロイン、マコトの新着CGを紹介

マルチサイトシステムの醍醐味は、2つの立場から魅せる計算されたストーリーにある。一方の視点からではわからなかった出来事や、登場キャラクターの心情の変化などは、もう1人のストーリーをプレイすることによって、はじめてその事実を知ることができる。「DESIRE」は、恋人同士であるアルとマコトの視点のストーリーが、途中で入れ替わることなく進んでいく。今回はパソコン版と異なり、最初にアルバート編のプレイを行い、解き終わってから、マコト編のプレイを行なう仕様になった。出会いと出会いの間に、それぞれに何が起こったのか。2つのストーリーを通してプレイした者だけが知ることができる、隠された真実がそこにある。

なかなか来ないアルにしびれを切らして、訪ねたアルの部屋のドアのすきまから見えたものは……!?

アルバートを待ちながら

「DESIRE」での研究に没頭してからというもの、アルとは長い間話をしていないマコト。つのる思いを手紙にしたためようとする。本当は近況を楽しく報告したいところだが……。

マコト・イズミは、「DESIRE」で研究主任として働く才女だ。多忙な毎日ゆえ睡眠時間はいつも削られがち。目覚し時計の音が、彼女を現実の世界に引き戻す。

女同士のおしゃべり

マコトの悩みを聞き、なぐさめるレイコ。仕事が忙しくて、なかなかアルに会えないマコトに対して、レイコはいつも適切なアドバイスをさずけてくれるのだ。

アルを悩殺するために、レイコは過激なガーターを身につけるようにすすめる。試しに着けてみたものの、あまりの派手さに恥ずかしがるマコト。

実は2人は、学生時代に同じ部屋で暮らしていたこともあったほどの親友同士。だからお互いの気持ちは手に取るようにわかる。昔のようにマコトをなぐさめるレイコ。

ティーナとの出会い

関係者意外は立ち入り禁止の研究所の内部で、うずくまっておびえている金色の髪の少女と出会う。彼女はいったいどこから入り込んだのだろうか……。

ワルい奴には気をつけて……

マイクロカセットのテープを聞かされて、とまどうマコト。テープには何が録音されているのだろう。マコトの身にいったい何が起こっているのだろうか……。

欲望の常夏の島「DESIRE」ガイド

「DESIRE」は、世界でも有数の財閥であるグランチェスタ財団が巨額の投資を行っているだけあって、最新の開発環境が整っている。南洋に浮かぶ、絶海の孤島に研究施設が建てられたのは、やはり外部に情報が漏れないようにするためなのだろうか……。

浜辺

空港から浜辺に行くことができる。人気の少ない理由はなぜだろうか。波打ち際でティーナが倒れていた場所だ。

シルビアの部屋

宿舎を嫌い格納庫で寝泊まりしているシルビアの部屋。彼女の性格を反映してか、飾り気のない印象だ。

空港

小さな島のわりには、立派な設備をもつ空港施設。アスファルトの滑走路の上には、いつもかげろうがゆらいでいる。

格納庫

大型機を同時に3台もメンテナンスもできる、本格的な設備を備えている格納庫だ。

宿舎

研究所

研究所には、受付、研究室、ステラ教授の部屋の他に、秘書であるレイコのプライベートルームもある。

ホール

さまざまな人が出入りするので、出会いの多い場所となっている。自動販売機も見える。

ホール

総務担当のクリスが、受付の業務を行っている。問題の研究室に入るためには、IDカードが必要になる。

廊下

2Fも3Fも同じように見える。アルとマコトの部屋があるのは2Fなのだ。

ラウンジ

職員が食事やお茶をするところだ。昼間だけの営業で、夜間は閉まってしまうので注意しよう。

メディカルセンター

メディカルセンターには、ドクター・ゲーツや、エレナがいる。職員の健康管理や、病気の治療を行ってくれるところだ。

ステラ教授の部屋

書棚には基礎的な入門書も並んでいるステラ教授の個室。コンピューターの端末は、「DESIRE」の中枢に直結しているのだ。

キャッ見ないで

アルの部屋

泳ぎに行くために、水着に着替えるシェリルがいた。いい目の保養になったぞ。

ラジオCMも収録快調！

──「DESIRE」での演技について。
池田「私はもともと〝作って演じる〟ことはしないタイプですから、今回も自然な演技を心がけました」氷上「私と同年代のキャラなので、とても共感できましたね」川上「ティーナの直感的な感じを表現できればなぁ、と」
──（ややナンパな）アルという男について。
池田「〝太陽のように明るい〟体育会系の方よりもいいんじゃないかしら（笑）」氷上「私に根性があれば付き合えるかな（笑）」川上「モテる、ということは魅力がある、ということですけど……私は辛抱できないかも（笑）」

「DESIRE」のラジオCMに出演されたマルチナ役・池田昌子さん（中央）、マコト役・氷上恭子さん（左）、ティーナ役・川上とも子さん（右）。収録スタジオでお話をうかがったのだ。

3.483.760 BALL 1

GLADIATORS

WE WHO ARE ABOUT TO DIE SALUTE YOU!

紀元1世紀のローマ帝国にあったといわれる、アリーナ(闘技場)での戦いをモチーフにした台。右上にあるアリーナに正確にボールを入れることができれば、マルチボール(複数の球でのプレイ)が始まるようになっている。

「ネクロノミコン」とver.9.7の試作版パッケージを前に、インタビューに答える河副氏。ユーザー登録した人(デジピン友の会会員)には「ネクロノミコン」の体験版も無料で送付していたが、現在は会員制度を整えるため、新規入会を一時締め切っている。

株式会社KAZe 代表取締役・プロデューサー河副氏が挑む

バージョンアップという思想

──まず、河副さんの考える「バージョンアップ」について、説明いただきたいのですが。
河副　具体的な車名で例えるのは適切でないのかもしれませんが……例えばポルシェ911という車がありますよね。約30年もの間、基本的な車のコンセプト、デザインを変えることなく、常に進化し続けている。このVer.9.7も、台のデザイン自体は変わっていませんが、車でいえばエンジンやサスペンションなど、外から見てもわからない部分がすべて新設計になっている。そういう感じですね。
──乗って初めてわかる。
河副　そうですね。初代「ラスグラ」のユーザーなら、プレイしてもらえばすぐにわかるはずです。逆に、Ver.9.7で先に遊んでしまうと、初代はやる気がしなくなりますね。球の動きのアルゴリズムをはじめ、変更箇所は無数にあります。今回は球のサイズも大きくしましたから、操作性もすべて変わるわけです。ということは、むしろ台のデザイン自体も変えてしまったほうが作りやすいのですが、1つのタイトルを熟成させていくというのが、KAZe(カゼ)のポリシーですから。これで台が変わってしまうと、まったく新しいタイトルということになってしまいますからね。パッと見ただけでは同じ台に見えますが、実際

LAST GLADIATORS Ver.9.7

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 80%

●KAZe●デジタルピンボール●9月11日発売●5,800円(3,800円)●1P2P交互プレイ可●全年齢推奨

13.485.690 BALL 2

鮮烈なグラフィックと驚異的な動きでサターンユーザーを狂喜させた「ラストグラディエーターズ」。その傑作デジタルピンボールがコンシューマーとしては世界初のバージョンアップという形で発売されることになった。今回はプロデューサーの河副氏にご登場いただき、改良点や新作に込めた想いについてうかがおう。

KNIGHT OF THE ROSES

THE LIGHT ALWAYS DEFEAT DARKNESS.

6世紀の西ヨーロッパが舞台。ダークマウンテンの邪悪な魔術師が幽閉してしまった王女を助け出すため、伝説上の存在であった薔薇の騎士"ナイト・オブ・ザ・ローゼズ"が現れ、王女救出を約束する。

DRAGON SHOWDOWN
THE TRUE WARRIOR AWAKENED THE DRAGON.

17世紀の東洋が舞台。"竜の子孫達"と呼ばれる２つの巨大勢力たちの、最後の決戦をモチーフにしている。右上にあるフリッパーが、他の台にはない異色さを醸し出している。中央のサムライがちょっと怪しい？

妖艶な魅力漂うデジタルピンボール

今やゲームセンターでは数えるほどしか見なくなったピンボールだが、コンピュータゲームではまだまだ人気のあるジャンルになっている。そんな中、コンシューマー最高峰として名高いKAZeが満を持して制作したのが、今回発売する「ラストグラディエーターズVer.9.7」だ。パッと見た感じでは前バージョンとの違いはわからないが、プレイしてみるとその差がハッキリすることだろう。それでは復習をかねて、各台の特色を見ていくことにしよう。

ゲームが進化する形は1つだけではないはずです

は１から盤を作り直しているわけです。それに加えて、前作をプレイされた方からの意見も反映しています。例えば、デジピンシリーズの特徴でもあるオンラインヘルプはオン・オフの設定ができるようになりました。プレイ中、次に狙うべきターゲットを表示するヘルプはビギナーにとっては便利ですが、やり込んだ人にとっては邪魔になることもあるんですね。

――でも、そうした進化は一般のユーザーには伝わりにくいはずです。雑誌でも紹介しづらいですし（笑）。

河副　それはユーザーのみなさんだけでなく、ソフトの流通においても同じことが言えます。このVer.9.7は既存の販売方法においては「再販」という形に受けとめられかねないんです。何しろ見た目がほとんど同じですから。そこで今回は、初代「ラスグラ」を購入されてユーザー登録していただいている方には、3,800円でバージョンアップ版を提供させていただくことにしました。KAZeのポリシーとして「バージョンアップ」をうたっている以上、前作を買っていただいた人にも新規ユーザーと同じ5,800円で、というわけにはいきませんから。もちろん、デジキューブさんを通じてのコンビニや、今まで通り一般の販売店でも購入は可能ですが、名前だけではなく、販売方法についてもバージョンアップのシステムを確立していきたい、と考えています。

――そこまでして、ゲームの内的な進化にこだわる理由は？

河副　正直なところ、見えない部分を改良していくというのは、とてもキツイことなんです（笑）。ただ、自動車に求めるものが人によってそれぞれ違うように、ゲームに対しても人それぞれの見識があっていい。新作のたびにフルモデルチェンジを期待する人もいれば、足回りの熟成に感心する人もいる。それは良い・悪いの問題ではなく、どちらの需要にもこたえられることが、文化の懐の深さにつながるんです。

デジタルピンボールはパッケージイメージも統一されている。左は「ネクロノミコン」。

わかる人にはわかる!? 前バージョンとはココがちがう!!

グラフィック強化

旧　新

見やすくなったため、長時間プレイしても目が疲れなくなった!?

ボールが上段レーンの下を通った際、前バージョンではインタレース表示の都合上どうしてもチラついた。しかし新バージョンでは改良され、レーンの下を通ってもスムースに表示されるように。

ボールの大型化

旧　新

これぱかりは、実際にプレイしてもらわないとあまり違いがわからない。

写真で見るとわかりにくいが、ボールの大きさがわずかに変更されている。プレイするとわかるのだが、ボールが格段にアウトレーンやアウトホールへ入りづらくなり、実機の操作感覚に近くなった。

Kawazoe Jun-ichiro

河副純一郎（かわぞえ・じゅんいちろう）。KAZeといえば、浅井健一氏（BLANKEY JET CITY）を起用した斬新な企業広告を思い浮かべる読者も多いはず。TCC（東京コピーライターズクラブ賞）、ADC（東京アートディレクターズクラブ賞）を受賞したあのポスターが、このほどNY. ADC賞も受賞した。そうしたKAZeの企業広告も、氏と彼のアドバタイズブレーンが手がけている。

WARLOCK
PREPARE TO DIE.....

"戦いを封じるもの（ウォーロック）"と名付けられた、永遠の命を持つ男。その彼が最終審判を下すため、再び地上に舞い降りた……。ウォーロックの悲しみを象徴するような青色の中を、銀色に光るボールが駆け抜ける。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 80%

●イマジニア
●'97年10月発売
●6,800円
●シミュレーション
●1人プレイのみ

目指すは世界の「輸送王」
トランスポート タイクーン
Transport Tycoon

商売の基本は物流にあり！ 鉄道やバス、航空機といった輸送機関を支配して巨万の富を生み出そう。目指すは「史上最大の事業王」。世界の運輸をこの手に収めるのだ！

さまざまな物資を輸送ネットワークで結ぶ

欧米で大ヒットしたパソコンゲーム「トランスポート タイクーン」がサターンに登場。本作は、人や物資を輸送することで利潤を上げていき、最終的には陸海空の「物流」すべてを支配する巨大企業を構築することが目的である。

プレイヤーがゲーム開始時に与えられるのは、銀行から借り入れた2000万円の資金のみ。これを元手に制限期間の100年以内に満足のいく結果を出さなければならない。ゲームの基本は、さまざまな物資を、それを必要としている消費地へ確実に届けること。つまり需要と供給の関係をしっかりと把握することだ。もちろん、コストパフォーマンスも大事な要素。つねに赤字にならないよう配慮しつつ、プレイすることが求められる。

立地条件も重要な要素。本社は工業地帯か、都市近郊に設置すべし。序盤でつまづくと、あとあとまで苦労することになる。注意しておこう。

大都市では大量の物資が消費され、生産される。輸送業にたずさわる者として、かなりの儲けが期待できる場所。

史上最高の事業王になるには？

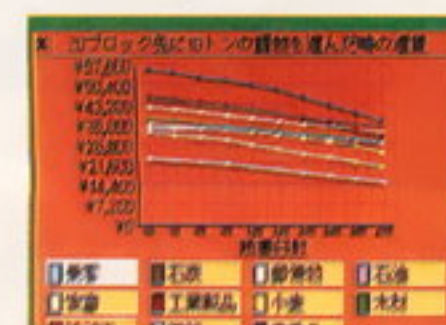
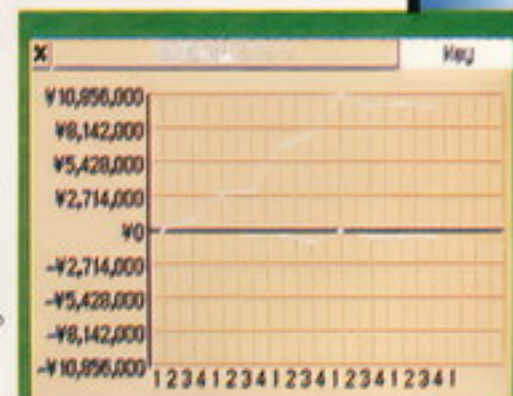
世界で支持を得た物流支配ゲーム

1994年にイギリスのマイクロプローズ社より発売されて以来、50万本以上のリリースを誇っている「トランスポート タイクーン」。今回のサターンへの移植にあたっては、よりゲームに親しみやすいよう、かなりの改良が加えられている。とくに複雑なシステム体系に関しては、チュートーリアルモードを用意してわかりやすく説明してくれるのだ。ＳＬＧビギナーのユーザーでも、すぐにゲームに慣れることができるだろう。

リアルタイムの情報掲示が可能になったサターン版。ほしい情報を即座に入手。

始まりは1930年。その100年後に会社の評価は決定する

プレイヤーがゲーム終了時にあたえられる称号は合計７種類。最良の場合は「史上最大の事業王」となり、以下順に「大財閥トップ5」「業界の一流企業」「躍進する優良企業」「今年の成長企業」「地元の注目企業」となり、最悪の場合は「低迷企業」と呼ばれてしまう。これらの評価には会社の業績のみならず、都市への貢献度も加味される。注意しておこう。

どの程度の収入が得られるか、事前に把握することもできる。事業計画も立てやすいのだ。

収入状況も即座にわかる。経営状態を確認しやすい。

順調な事業の拡大がポイントだ

都市は立地条件により、必要な輸送機関が異なる

利益を上げるためには、ただ鉄道を敷いたり道路を作ったりしただけでは足りない。都市ごとに、何が必要とされているのかをしっかり把握して、それに応じた輸送ルートを作り上げなければならないのだ。例えば、ゲームの舞台が海の都市なら、輸送機関として船舶が重要なウェイトを占めるだろうし、逆に内陸の都市なら鉄道やバス・トラックといった輸送機関が大事になってくるはずである。また、うまく交通機関を整えたとしても安心はできない。時間が経過すると、最初に用意した交通網ではさまざまな問題が発生するし、ライバル会社も出現して大切なドル箱路線を奪ってしまう。そうした問題を解決しつつ「輸送王」となることを目指す本作。シビアな判断力が要求されることが多いが、その分、達成感もひとしおだ。

都市は周囲の環境により、必要となる交通機関が大きく変わる。それぞれに適合したものを設置することが最初の問題である。

都市の立地条件に注意

産業の振興こそが発展のカギ

都市で生活する人々が消費する物資の数々。これらを効率よく生産させるには、プレイヤーが各資源の生産地と加工地、そして消費地である都市を交通機関で連結することが必要だ。これにより、都市にはより多くの人々が住むようになり、プレイヤーの会社も大幅な増収が見込めるようになるだろう。

人口が増えれば増えるほど、物資の消費量も増し、それらを運搬する会社も儲かるのである。

資源を工場へ運ぶ。この運搬費用も当然、収入になるのだ。

しっかりした流通機構の整備が繁栄への最短ルート。ガンバレ。

コストパフォーマンスを考えるべし！

この「トランスポート タイクーン」を進めるうえで欠かせないのが、各種の輸送機関。各種鉄道機関に始まり、バスやトラック、飛行機や船舶など多種多様なユニットが登場する。もちろん、これらを運用するには、それなりの経費が必要なのはいうまでもない。会社が赤字にならないためには、経費が利幅を越えないよう注意しなければならないのだ。

電車にもピンからキリまである。最初は安いタイプでも大丈夫だ。

乗客が増えたら、より大量に輸送できるタイプに切り替えるべし。

ゲームの雰囲気を盛り上げるイベント群

本作の中には、ゲームにいろどりを加えるイベントがたくさん用意されている。これらはプレイヤーにとって有利なものもあれば、不利なものもある。うまく乗り越えて行かないと、会社が大ダメージを受けるようなこともあるので心しておこう。

イベントのおかげで、ゲーム途中で飽きるということはない。つねに集中できるのだ。

難度調整でこうした要素は大きく変化する。自分のレベルに合わせよう。

助成金をもらえる

マップの種類や難易度レベルにもよるが、一定の条件をクリアすることで助成金をもらえるイベントが発生する。プレイヤーの資産は、基本的には銀行から借り入れた資本金しかないので、資金の足りない序盤に助成金がもらえるとかなり助かるぞ。

序盤の資金難の時代は、少額でも資本金が増えるのはありがたい限り。

打倒ライバル企業！

ゲームの世界で、会社を経営するのはプレイヤーだけではない。他にも複数の企業が「輸送王」を目指して熾烈な争いを繰り広げているのだ。とくに主要な路線は各社とも力を入れるので、客の奪い合いになりやすい。ここで負けると死活問題となるので、要注意だ。

さて、助成金は誰の手に？

ドル箱路線に群がるライバル企業。コイツらをはねのけて、路線の独占を目指すのだ！

都市を抱える問題をクリアしよう

あくまでも副次的なことだが、本作では都市が巨大化するほど、会社が儲かる仕組みになっている。つまり、プレイヤーは利益の一部を資本投資してでも、都市の発展をうながさなければならない。例えば、駅周辺への植樹でもよい、とにかく都市の発展を停滞させないようにしよう。

都市が発展していく姿は見ているだけでも楽しい。うまく育てていこう。

卒業III（仮称）

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 20%

●小学館プロダクション
●SLG
●'98年発売予定
●価格未定
●全年齢推奨

育成SLGの草分け的存在であり、ジャンルやメディアを越え、幅広い展開を見せてきた「卒業」シリーズ。構想より10年を迎える来春、シリーズの集大成ともいえる「卒業III」が発売される。

本作は、横浜にあるミッション系のお嬢様校・私立清華女子校の教師として、3年生の5人全員を優秀な成績で卒業させるのが目的のSLGだ。「III」では、スケジュール管理が簡略化され、よりスピーディな展開が楽しめる。また“私生活”の要素がプレイヤーに大きく関わってくるらしい。今後の情報に注目だ。

尾崎 恭子
おざき　きょうこ
●身長 160　●BWH 82、53、83
●11月22日生まれ

世間に迎合することを嫌い、一匹狼的な行動をとる。趣味は音楽で作曲もしている。責任感は強く、クラスメイトから厚い信頼を寄せられている。父親はサラリーマン。軽めの性格の妹がおり、同じ清華女子校に通っている。

『卒業』シリーズ10周年記念メモリアル作品であり、

「卒業III」制作スタッフインタビュー

「卒業」「卒業II」「結婚」に続いて、今回「卒業III」の開発を担当するマーカスに直撃取材を敢行！

窪田 正義
有限会社マーカス代表取締役。「卒業Vacation」など合計4本の企画で大忙しの毎日。

白井 保
株式会社小学館プロダクション・メディア事業部・ソフト開発部主任。ゲームの動向に詳しい。

「卒業III」は文字通り卒業作品になります。

――窪田さんは、卒業シリーズにずっと関わってらしたんですよね。

窪田　そうです。実は構想から入れるとちょうど来年で10年になるんです。最初の「卒業」がPC-9801から出たのが92年ですけども、その前に、エニックスの外部スタッフとして「ジーザス2」を作っていたので、すぐにはかかれなかったのです。ですので「卒業III」に関しては、我々としては卒業最後の作品で、かつ10周年作品として位置づけています。

――卒業はこれで何作目ですか？

窪田　「卒業」、「卒業II」、「クロスワールド」と「Vacation」、そして「卒業III」。「卒業III」は5作目ですが、純粋な卒業シリーズとしては3作目。I、II、IIIっていうのは本家としてとらえて、クロスワールドとかVacationっていうのは分家というように考えていただければいいかと。もっとも分家には女の子をターゲットに作った「卒業M」っていうのもありますけど…。

ニュートラルなキャラクターを作りました

――今回のキャラクターの狙いについてお聞かせください。

渡辺 和恵
わたなべ　かずえ
●身長 166　●BWH 86､55､87
●9月13日生まれ

おとなしく控えめな「大和撫子」タイプ。協調性に富んでいるが、周囲に流されやすい面も。真面目でガンバリ屋だが、そそっかしい部分もある。趣味は読書。両親は薬屋を経営しており、29歳で独身の姉がいる。

松山 美咲
まつやま　みさき
●身長 162　●BWH 82､53､82
●1月31日生まれ

沈着冷静で、頭脳明晰な才女。人を観察することが趣味という変わりダネ。帰国子女であるため、英語とギリシャ語に精通している。父親は世界を飛び回る実業家で、家を空けることが多い。兄弟はおらず、ひとりっ子だ。

菊池 希美
きくち　のぞみ
●身長 157　●BWH 85､53､87
●4月26日生まれ

無邪気で世間知らずな「天然ボケ」少女。趣味はショッピング。自分の気持ちに正直な分、周囲は振り回されがちだ。静岡で茶園を経営する大地主を父に持つ。腹違いの兄が2人おり、かなり甘やかされて育てられた。

斎藤 由加里
さいとう　ゆかり
●身長 162　●BWH 83､54､85
●7月12日生まれ

明るく元気な女の子。少々騒がしいのが玉にキズ。お調子者のように見えるが、寂しがり屋の一面もある。趣味は格闘技で、スポーツ全般が得意科目だ。8年前に母を亡くし、寿司職人の父と兄の3人暮らしだ。

シリーズのフィナーレを飾る『III』がついに登場！

窪田　Iはアクが強いですね。というのも、RPGの主人公とか、プリンセスメーカーのヒロインとか、イメージ的には無垢なキャラクターが当時多かったので、それに逆らってみたんです。IIでは逆にそのアクを削った部分もあるんですが、ナンセンスな方向にも持っていけるように…クレージーキャッツですから…。そしてその次に来るIIIは、バカ騒ぎよりすごくフレキシブルに。これも含み的な言い方ですが、IIIは生徒としての決定稿はありますが、無理矢理イジれるように、作ってあるんです。
白井　簡単に言うと、普段着を着るとイメージが変わるといったようなことです。
窪田　普段の状態をニュートラルにして、学校以外では髪型から何から全部変えてしまえるように、そういう部分で、当たりさわりのないキャラクターになっています。シリアスでもギャグでもできるようにニュートラルなキャラクターにしてあるんですよ。IでもIIでも、そんなに変えられないですよね。全体的に変えてしまおうっていうのが今回の狙いです。
白井　今までは休日に会ってもセーラー服を着てましたよね。IIIでは、セーラー服じゃないバージョンの絵のほうが圧倒的に多いんです。普段着のほうが面白くなるという感じです。ギャルゲーでありがちなのが、いつも同じ普段着を着ているというものですよね。
窪田　そうですね。季節感みたいなものは必要ですし、I、IIでは着た切りスズメでしたから。今回は髪の毛から何から全部イジっちゃおうということでやってます。生活感は、メイクとか服装で変わるじゃないですか。そういう部分を出そうと思ってます。細かなニュアンスをユーザーが要求するんです。IとIIの一番の欠点は「私生活が見えない」ということでした。
白井　「結婚」の一番の欠点は私生活は見られるんだけどバリエーションがない、ということでした(笑)。「結婚」の時はデートの際に、あげたアクセサリーをしていたりとか、機嫌が悪くなるとつけていなかったりとか、そういうことをしていたんですが、1個バリエーションを増やすと一気に5倍、シチュエーションを変えると10倍というようになっていったので、大変だったんです。基本的には先生のほうから見ていると、一定のバリエーションしかないのですが、今回はそうじゃない立場から見ることが出来るので、「キャラクターの二面性が楽しめる」というあたりが売りになると思います。

有終の美を飾れるように、頑張ります

——キャラは白紙という感じ？

『卒業』シリーズの流れと清華女子校の先輩たちを紹介

PC-9801版「卒業」が発売されたのは、92年6月2日。その後各機種に移植された。94年には続編の「卒業II」がPC-9801版でリリース。「卒業」の実写版である「卒業R」、卒業のキャラから結婚相手を探す「結婚」も発売されている。「卒業クロスワールド」は、IとIIのキャラに新たに2人加わったADV。今夏発売予定の「卒業Vacation」はPS用だが、さらに3人の新キャラが加わった、恋愛SLGだ。作品が出るたびに清華女子校の生徒たちは増え、合計26人にも及ぶ。これほどまでにユーザーに愛されたシリーズはあっただろうか。

卒業クロスワールド

97年3月28日発売。小学館プロダクション。卒業IとIIのキャラ10名十新キャラ2名が競演する恋愛ADV。後発のサターン版は、PSにはなかった全員のエンディングを用意。キャラデザは四季童子が担当。

卒業II ネオ・ジェネレーション

95年8月11日発売。リバーヒルソフト。オープニングムービーなど、演出面が強化されている。イベントグラフィックにセクシーなものが多いのが嬉しいところ。キャラデザは、こばやしひよこが担当。

卒業 S

97年夏発売予定。NECインターチャネル。オリジナルの98版から5年後の発売となる。フル音声対応、竹井正樹描き下ろしイベント、追加グラフィックなど、まさに究極版と呼ぶにふさわしい内容。

結婚 Marrige

95年12月15日発売。小学館プロダクション。社会人となった卒業Iの5人のキャラと交際して、結婚するのが目的のSLG。サターン版は女性になって、卒業Mのキャラとの交際を楽しむことができる。

その他の作品

97年11月発売予定の「センチメンタル・グラフティ」にも、星野明日香という清華の女の子が登場。PC-FX用の「お嬢様捜査網」では5人のキャラが。PS用の「卒業Vacation」では新キャラが3人登場している。

シリーズの開発スタッフがここに集結したのだ。

窪田　いえ、それぞれの性格に個性はあります。ただ、二面性があるんです。うわべだけでつきあっている女性と、交際している女性の違いってあるじゃないですか。
　それから、キャラクターのタイプには苦労しました。何しろ過去に10人以上いるので、それと絶対ダブらないようにしないといけないですし。今度の5人は何系とかはわかりにくいと思います。
——そうですね。今までのキャラは性格、役割ともビシッと決まっていましたからね。
白井　それぞれが、こういう役割だというのが2つずつあるんですよ。
窪田　まだ、全貌が出てませんから。
白井　これにもうひとつのパターンを重ねると全貌が見えてくるんです。まあ、それをもとに制作しているという感じですが……。
窪田　今あるのは外ヅラです。
白井　他人に対してはこういうキャラクターを取るわけであって、他人じゃない人間に対しては、どうなるんだろう？　と。
窪田　女性には、やはり二面性があると思うんですよ。生徒とか、他人の段階では口に手をあてて笑うかもしれないですが、結婚したらガハハと笑うかもしれないですよね。
白井　できの悪い生徒がいて、それを卒業させないといけない先生がいて、というシチュエーションだけを並べると「卒業」なんです。ただ、別のエッセンスを入れるとIIIになるわけです。お約束っぽいのはクリアしていますね。ミニゲームもありますし……。
——制作スタッフは過去に卒業に関わった人たちなんですか？
窪田　作っている方は、同窓会といった雰囲気です。特に、若手なんかは「卒業」で遊んでいた連中ですからね。清華学園の新旧入り乱れての同窓会です。ただ、不思議なことに全員男子校出身なんですよ。だから、女子校って未知の世界なんです。体験者がいないので(笑)。
白井　あくまでも男の目から見た世界ですよね。大奥というか。
——で、女性ユーザーが多いと。
窪田　高校自体に対する郷愁があるんでしょうか。「自分の高校時代はこうだった」というハガキが多かったですね。

DEAD or ALIVE
デッドオアアライブ

●テクモ
●10月9日発売予定
●5,800円
●格闘アクション
●全年齢推奨
●2人対戦プレイ可能

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 65%

いよいよキャラクターセレクト画面も完成し、開発はラストスパートに突入!! キャラクターまわりについても、ほぼ完成していると思われる。そこで、今回から、プレイヤーキャラを2キャラずつ紹介していくぞ。

キャラクターセレクト画面が完成! 美麗グラフィックに酔え!!

特報第1回で開発陣から予告のあった「キャラクターセレクト画面」の変更が現実のものとなった。アーケード版との大きな違いは、“キャラクターの配置の変更”と“表示グラフィックの変更”の2つ。画面比率の変更に合わせてのリニューアルだと思われるが、この変更によって、キャラクターのカラー選択方法も変更になることが予想される(アーケード版では、キャラクターによってレバーを上か下かに入力することで、カラー変更が可能だったが、その上下の入力を統一できると思われるため)。こうなると、気になるのはほのめかされている拡張RAMのこと。はたして、この画面でのCDアクセスが早くなるのだろうか?

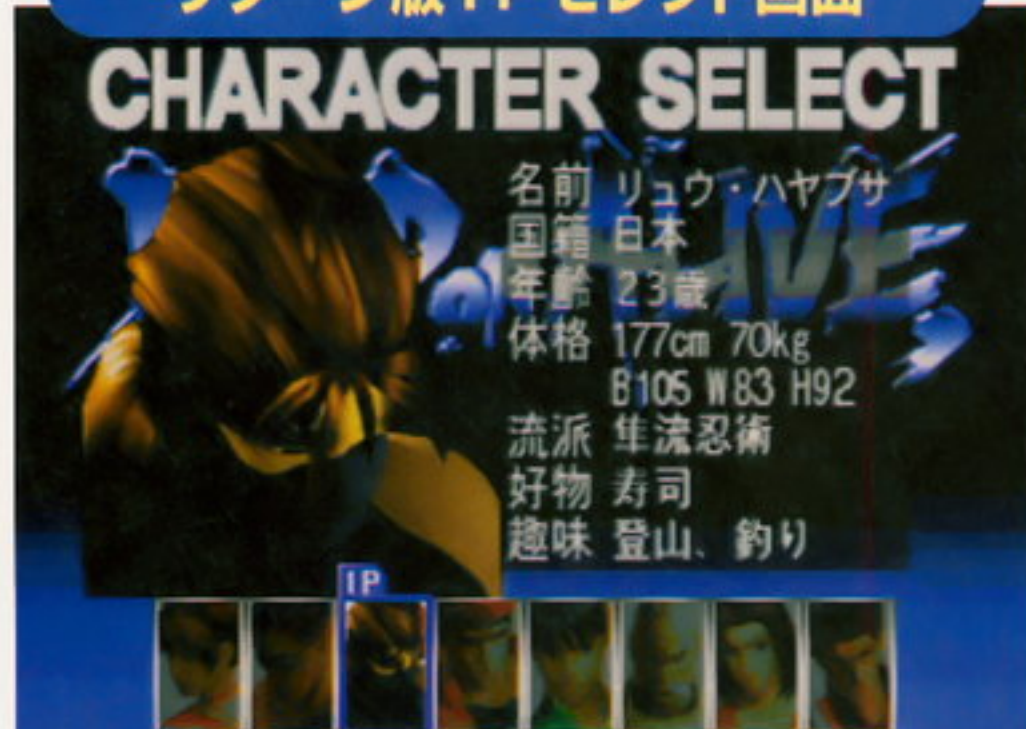
サターン版1Pセレクト画面

CHARACTER SELECT
名前 リュウ・ハヤブサ
国籍 日本
年齢 23歳
体格 177cm 70kg B105 W83 H92
流派 隼流忍術
好物 寿司
趣味 登山、釣り

ちなみにアーケード版は…

プロフィール表示は同じだが、アップ、セレクターともにグラフィックが変更される。カラーによって髪型にも微妙な違いがある点に注目。

サターン版対戦セレクト画面

CHARACTER SELECT

ちなみにアーケード版は…

こちらは対戦でのキャラ選択画面。キャラクターのバストアップだったものが、フェイスアップになっている以外は、1Pモードでのセレクト画面と変更点は同じようだ。

予告! サターン版プロモビデオプレゼント!!

「本当にこのクオリティで画面が動いているのが信じられない」という読者のために(?)テクモさんがやってくれます!! 次回の「デッド オア アライブ」の特報において、テクモさん自らが制作した(プレイは開発陣)サターン版オフィシャルプロモーションビデオ(非売品)をプレゼントすることが決定!! 詳しくは2週間後の本誌を見てもらいたい。そこでひとつ、そのかわりといってはなんだが、開発陣あての要望、激励のお便りを募集したいっ!! オリジナルモードへのアイデアや、画面を見ての感想、乳揺れへのこだわりについてなど、思いのたけを書いて送ってほしい。必ずすべて開発陣へ届けるぞ!! 開発も大詰め。手紙の到着が早ければ早いほど、要望が実現する可能性も高いし、このハガキが多ければ、プレゼント本数も増えるかもしれない(あくまで予測)。よろしく!!

宛先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
「デッド オア アライブ ビデオプレゼント」係

ハイレゾグラフィックがスムーズに動くさまをいち早く体験できるチャンスも近い!! 2度とないオリジナル非売品ビデオをゲットするため、即応募だ!

KASUMI

かすみ

かすみ 開発者 思い入れコメント

かなり好きですね(断言)。彼女を主役にしたのは、まさにかわいいからです。セレクターでカーソルのデフォが彼女なのは、愛の証しです。マスク、プロポーション、アクション、ボイスのすべてが1番ですね。サターンで彼女が舞うのはもうすぐ。ファンの方は待っててね。(開発・板垣)

打撃技

基本のパンチ、キックのコンビネーションはもちろん、スキのない中段技の肘打ち＝閃光弾や、相手を幻惑する飛燕昇脚など、打撃技は使い勝手のよいものがそろっている。

いわゆるサマーソルトキックである月輪脚。攻撃判定の発生が早く、使いやすい。

オフェンシブ・ホールドの飛燕と出かかりのモーションが同じ飛燕昇脚。

投げ技

投げ技の種類は他のキャラに比べると少なく、かすみの戦い方を象徴している。かといって、別に何かが足りない、というわけでもなく、必要なものはすべてそろっている。

背後投げの翼刈。下段投げのあとなど、相手の背後に位置した場合に使う。

しゃがみダッシュ状態から狙える立ち投げ、鯛。移動しながら狙えるのがミソ。

オフェンシブ・ホールド

つかみ判定の発生が遅いなど、他のキャラのものに比べると、性能面で若干見劣りがする部分はあるが、実用には向かない、というレベルではない。茨落としは2段技。

→→Hで相手を捕まえ、飛び越える時に↓Kで2つの技が連続で決まる茨落とし。

→→H+K(飛燕)からの派生オフェンシブ・ホールド、飛燕逆落し(↓H)。

爪払い

相手の下段パンチ攻撃を受け流す技。受け流された相手はダメージこそないものの、態勢を大きく崩してしまうので、こちらから攻めていける。

迅槍脚

足元に潜るような姿勢から、片手をついて蹴りを突き出すように放つ技。姿勢の低さで相手の上段攻撃をかわしながら攻撃するのに向いている。

打撃技の強力なかすみは、初心者、上級者問わず使いやすいキャラクター。似たようなモーションの打撃技と投げ技による幻惑攻撃や、コンビネーション技によるフェイント攻撃など、忍術特有の動きを利用し、手数を多めに出して攻めていくファイティングスタイルが基本となるだろう。

RYU-HAYABUSA

リュウ・ハヤブサ

開発者　思い入れコメント

首切り投げですが、ただ放り投げればいいってもんじゃないということで、真髄を体得すべく、企画ディレクターが親指に穴があくまで忍者龍剣伝の専用コンパネに向かっていたのを覚えてますね。あとインパクト的には飯綱落しだね。まさにこれが本物って感じで気に入ってます。(開発・板垣)

打撃技

ハヤブサの打撃技は、技の出は早いがリーチがないか、リーチはあるが技の出が遅いという傾向がある。使いどころを見極めるのが重要。

ハヤブサの主力中段攻撃の1つ、破邪膝蹴り。浮いた相手に追い打ちが可能。

通称、ブレイクダンスキックと呼ばれる地掃脚。貴重な下段攻撃技だ。

投げ技

ハヤブサのファイティングスタイルで、重要な役割を果たすのがこの投げ技。全部で9種類と数も多く、使い分けられれば強力だ。

コマンドが→→←P+Kとダッシュしながら狙える四方投げ。使いやすい。

しゃがんでいる相手を投げる斬首閃。相手に与えるダメージの大きな技だ。

オフェンシブ・ホールド

全部で3つと数こそ少ないが、投げ技と同じく使い勝手のよい。→→Hで出せる幻影は、相手の背後に回ることができ、その後、いくつかの技を確実に決められる。

槍影狩は相手の腕を取り、背後で極めてダメージを与えるタイプの技。→Hと簡単なコマンドで使える。

空旋刀

いわゆる回転水平チョップ。攻撃判定か出るのはそれほど早くないが、判定は中段なので、やや離れた間合いから繰り出すといい。

破妖薙ぎ蹴り

空旋刀からのコンビネーション。これも判定は中段で、コマンド受け付け時間が長いため、微妙にタイミングをずらして繰り出せるのが強みだ。

リュウ・ハヤブサの強みは何といっても投げ技とオフェンシブ・ホールドのダメージの高さだ。中段攻撃で相手の立ちガードやデフェンシブ・ホールドを誘い、いざとなったら投げ技を狙う。フットワークを生かした緩急自在の攻めを使いこなせれば、このキャラクターの醍醐味が味わえるようになるだろう。

リュウ・ハヤブサ

サムライスピリッツ 天草降臨™

サターン版画面写真を初公開！

●SNK●10月2日発売予定●価格未定●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

SPECIAL 特報!! REPORT

アーケードから慣れ親しんでもらった人も多い、「サムライスピリッツ」の第４作、「天草降臨」が、ついにSS版で登場。今回はひとまず、細かいことは抜きにして、その移植のすばらしさを見てほしい。熱い死合が家でも楽しめるぜ！

完全移植プラスαで期待できる仕上りだ！

アーケード版と比較してみても、その動きは完璧だ。さらに、サターンならではのうれしいオプションも追加され、より一層プレイしやすくなった。まずは、ビジュアル的に変化のない所と、新しいオプションについて見ていこう。

写真左上に注意！ システムによっては、自分の入力したコマンドを知ることも可能になった!?

ひとりのキャラで2度美味しい

▲▶キャラを決めてから行う、対極選択にレベル選択。これらの項目を決めていくことによって、同じキャラでも、まったく違うものを作ることができ、戦略も変わってくる。

サターン版のオリジナルシステムも見逃すな

コンフィグやオプション画面も、ひとめでわかる仕上がりになっている。中でも、デモ画面のカットや、ＣＰＵ、ＶＳのマッチポイント変更は、わかりやすいナイスな作り。

17人の猛者たちが死合をするべく、ここ

熱き戦い、過激な必殺技は変わりなし！

「サムスピ」ならではの激しい斬り合いや、個性的で華麗な必殺技は健在。特に今回は新キャラも追加されたり、怒り爆発モードが導入されたため、前作よりも派手さに磨きがかかった。もちろん爽快感はSS版でも堪能できるゾ！

天草の持つ美しい宝玉は、相手と闘うための武器。多種多様な利用方法に注目していこう。

相手と一戦を交える前のワンシーン。今作初登場のキャラもいれば、初代より復活したキャラもいる。不気味に描かれた魔法陣が気になるところ……。

に集う!!

SEGASATURN

セガサターンも
サミーにおまかせ！

魔法少女プリティサミー

～恐るべき身体測定！　核爆発5秒前!!～

マルチシナリオ・デジタルコミック

8月発売予定

希望小売価格 **6,800円**（税別）

初回限定

「恋も、魔法も、セガサターンも
サミーにおまかせキャンペーン」

1. 横山智佐が歌う「サミーオリジナルCD」（未発表曲3曲を収録）を同梱！
2. さらに応募特典として、抽選でセル画をプレゼント！

イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント！

期間中（6/20～8/31）に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。
※一部対象外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉
※賞品（COOL PAD）がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。

センチメンタルグラフティ ザ・ファインディ 開催！！

Sentimental Graffiti the Fineday

なんと！『センチメンタルグラフティ』のイベント開催が決定しました。
当日は声優によるトークショーや、オリジナルグッズの販売など盛りだくさん！　みんなで来てね。

- 日　時／7月30日（水）AM10：00～PM5：00
- 場　所／ビッグサイト西館４ホール
- 入場料／1,000円（税込）オリジナルグッズ付き

★イベントお問い合わせ／東京（03）5675-1096

※会場スペースは十分に確保しましたが、混雑の際は入場制限させていただく場合があります。
※カメラ・ビデオ・テープレコーダー等の持ち込みは固くお断りします。

主催／NECインターチャネル
協賛／NECアベニュー・角川書店・ツクダホビー・バンプレスト・マーカス・ムービック・レッズ（アイウエオ順・敬称略）
協力／青二プロダクション・TBSラジオ

InterChannel

NECインターチャネル株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5 和栗ハトヤビル3F
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付
(03) 3293-7008（月～金曜日：午後1時～6時）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

DREAM ACCESS
読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY がすけつ

明日の7月26日は墨田川の花火を見に行ってくるザマス。あの人混みの中、偶然にも僕と接近遭遇しちゃった人がもしいたら、超レアグッズ、サタマガ落書き帳をプレゼンツ。先着一名。

ゲームる今週記

こんちあ、がすけつです。こないだスクーターでガス欠起こしてしまいました。がすけつがガス欠なんて……ププッ、と少しだけ思いましたが、このような場合でも名に体の文字は使いません。はい、がすけつです。どうやら眠いみたいです。危険なのでとっとと1枚目のハガキ行こ。

すみません、がすけつさん。日曜日の暑い午後、あまりにヒマだったので、サタマガVol4に載っていた、がすけつさんとかんなさんのプリクラの、がすけつさんのほうにだけ落書きしてしまいました。本当にすみませんでした。

（大阪府・ジムふりかけ）

アレかなあ、これで僕も教科書に載ってる偉い人たちと肩を並べられたってことなのかなあ。えへっ。

こっちのほうでは、冷やし中華にマヨネーズをかけて食べます。マジでウマいので一度やってみてください。

（福島県・COOL100%）

カレーとか、サッポロ一番しょうゆ味にマヨネーズを入れることはあるけど、仲間には変態って言われます。港湾労働者だった亡父の影響なんだけど……結構うまいよ。

以前テレビを見ていたら、アメリカのパソコンゲーム会社の人が日本のゲーム市場の調査という名目でゲームショップへ行っていた。そこで、その3人の調査員のうちのひとりが「大冒険」を手にとり、熱心に見ていたのだ。あの外人さん、そのときいったい何を思ったのだろうか……。

（埼玉県・かわうそ）

買って帰ったんでなければ「ふーん」てトコでしょう。

先日リアルアーケードVFを、680円で購入。かねてよりスティック部の固さが不満だったVスティックに代わり大活躍!! アキラスペシャルや独歩頂膝を決めまくり、ついにアキラで十五段を取れたので「いい買い物をしたなぁ」と思っていたのだが、後日ファイターズメガミックスを購入したところ、エスケープができない！ 友人Aは「キーアサイン設定でガードのかわりにエスケープをつけろ」とかムチャ言い出すし……。ホリ電気さん、なんとかしてくれませんかね？

（奈良県・兄貴命Ver2.1）

出たでしょ、Eボタン付き。という普通の答えは置いといて、やっぱ念力で入力っすかね。曲がれ！とか、よけろ！とか。イヤだな。

和歌山は「たわし」の生産量が日本一の県である。だからといって、人口の8割がたわし職人なわけではない。

（和歌山県・うの助）

生産できないものの生産量1位を勝手に語ってみる。神奈川県三浦市は、まぐろの生産量1位。秋田県秋田市は、秋田美人の生産量1位。東京都千代田区は、やんごと（略）。

とあるゲームショップの、「この夏、期待の新作！」という紙に「スレイヤーズふっやる」と書かれていた。これを書いた人は「ふっやる」という単語になんの疑問も抱かなかったのだろうか？

（北海道・龍谷 響）

つうか、どっかから転記したんだろうけど、それがどこなのかが気になるなあ。霊界サターン新聞とかかなあ。やだなあ。恐いなあ。

一晩中ぶっ通しでバーチャ2の対戦やって、神経が限界まですり減ってるときにテクノ聴いたら、マジでトリップしちゃった。（宮城県・KAZ丸）

とりあえずミーハーどころで電気グルーヴ、ケミカルブラザーズ、スクウェアプッシャーあたりを押さえておいて、裏でウバタマ、ヨージビオメハニカ、スズキツヨシのコンピあたりを攻めるのを、通称「節操なし」という。俺のことだけどな。

ゲームボーイポケットを買ったら、使用上の注意のところに「ズボンのポケットに入れないでください」と書いてあった。ヘコー。

（東京都・イ中イ非）

活字にすると勢いがなくなりますな、最後のヘコー。ていうか尻ポケットに入れると液晶割れるし。違うポケットに入れときましょう。カンガルーとか、四次元ポケットとか。

ギャグマンガの世界だけのものだと思っていたパンの耳が、現在失業中の私の食生活を救うことになろうとは……。ちなみに一袋30円。これひとつで1日過ごせます。

（埼玉県・ELUNARGA）

ハガキ買ってないでなんか食え！ いや、うれしいんだけどさ……。

がすけつ君と、かんなちゃんが、恋仲ではないと聞いて安心しました。ぜひ、私の妹をもらってください。もう余っちゃって余っちゃって。すると君は私の弟？今から私を「兄貴」として仰ぎなさい。（神奈川県・阿曽アキヒロ）

なんだか勝手に決まってますな。まずは写真と履歴書、それからカラオケを唄っているところを録画したビデオテープを送ってきなさい。

今週の セガの格闘コママンガ!!

福岡県・EVIRDAGEM

人格が変わるのはともかくとして（?）、肌の色が変わる原理を知りたいなあ。

宮城県・KAZ丸

だーいじょーぶクヨクヨーすんなー。ファンピーですか。声が出ません。カラオケ。

東京都・瀬死之鯉

結城さんも色々と大変ですな。アキラ、頑張れ！ 頼む！ 頑張れ、頑張ってくれ！

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

オマケのプレミア……

長崎県・鶏幸龍

毎号完成度が高くなっている「ゲームウェア」シリーズ。これまでもなぜかスンナリとは買えない状況が続いていたのだが、今回は特に手に入りにくくなってしまった。本当にゲームウェアシリーズが好きな、いちファンの私としては、Vol.5に封入される、オマケのサクラ大戦カード目当てのファンに買われることが大変迷惑なのだ。ゲーム情報としてディスク内になんらかのデータが入るという形なら納得できるが、もしサクラカードのみが目当てなのであれば、そういう人たちは本当にゲームウェア本編をプレイしてくれるのか。ソフトを買いカードを取って未使用のソフトだけ売りにいくのではないかと憶測してしまう。今回のサクラカード封入を聞いて、買いにくくなってしまうと本当に落胆した。メーカーは「プレミア性ではなく、ゲームそのもの」のファンがいちばん迷惑する、プレミア性の強調をするのはやめてほしい。ましてや今回のケースは、ソフトとオマケにさほど関連もないのだからなおさらのこと。今後は一考を願いたい。

マルコンについて

京都府・SHIGE

レースゲームにマルコンが対応しているのは良いものの、方向キーの微妙な操作が難しい！　という意見をよく耳にする。そこで、ひとつの提案。まず、マルコンの方向キーを真下に倒す。そこから円周上をスライドさせるように左右に動かせば、意外とスムーズかつなめらかにハンドルが切れる！　ただし、きれいに真下に倒すには、若干の慣れが必要ですが。実用性があるかどうかは個人差があって意見も分かれるだろうけど、気軽なドライブ感覚を楽しみたいならオススメの方法です。

サターンベーシックに希望！

兵庫県・がんばれゲームギア

ゲームギアのソフトが出なくなって久しい。魔導物語（RPG初心者にはありがたかったなあ）のころを知っている私には寂しい話だ。パッと出してチョコチョコっと遊べる携帯機の市場から、セガは手を引いてしまうつもりなんだろうか。オリジナルでコケるのが恐かったら、「エアーズアドベンチャー」のSD外伝とか、バイパーズの2D版とか、ってそれはレイアースとバーチャでやったか……まあ、やり方はいくらでもあると思う。それでもだめなら、いっそサターンベーシックの別売りオプションで、キッズギアのソフトを我々に作らせてはくれないだろうか？　機能の縮小はしかたない。というより、そのほうがありがたい。いきなり3Dなんて、プログラミング初心者の私には難しいし。小さいモニターで手軽に遊べる、簡単なゲームから始めさせてもらえませんか？　カートリッジなんだからできるはず。

ハードの問題で無理なんでは。それよりも、サターンだからって「3Dを使わなければいけない」なんてことはないんだから、普通にサターンで簡単なプログラムから初めてみてはどう？　携帯できないけど。

アーケードにパッドを！

神奈川県・小宮重喜

俺のアーケード歴は、行く頻度は別としても、もう10年以上になる。だが、いまだにレバーが、パッドと比べて自在に操れていない。そこで希望。アーケード筐体に、コントロールパッドの端子を作ってほしい。そして、それ専用のパッドも同時に制作してほしい。こうすることで、今まで「ゲーセンのレバーは小刻みな動きが難しく、すぐやられる」と考えていた人間がゲーセンに出向くようになって、レバーの消耗が遅くなり、寿命が伸びる。レバーの苦手な人は、技を出そうとして、台が揺れるほどの操りかたをするからだ。あの操作はレバーに相当な負担がかかっているハズ。そんな人は、パッドでプレイすれば、レバーは痛まない。この制度が採用されれば、今後のアーケード業界は大きく変わると思う。スティックに慣れた人なら、そのままレバーでプレイすればいいことだし。求む、賛成、反対意見。

専用パッドを作らなくても、コンシューマのものをそのまま流用できるか、あるいは繋げられるように、アダプターを発売するのもいいかもしれない。やっぱり、ふだん使ってるものがいちばん馴染むしね。ちょっといいかもしれないなあ。

今週の国際派

台湾・林上音

おおお、なんてこった。まあ記念にはなるだろうけど、確かに使えないな。ゴメン！

㊎ゲー 発掘連絡協議会

銀河英雄伝説

神奈川県・川崎中央

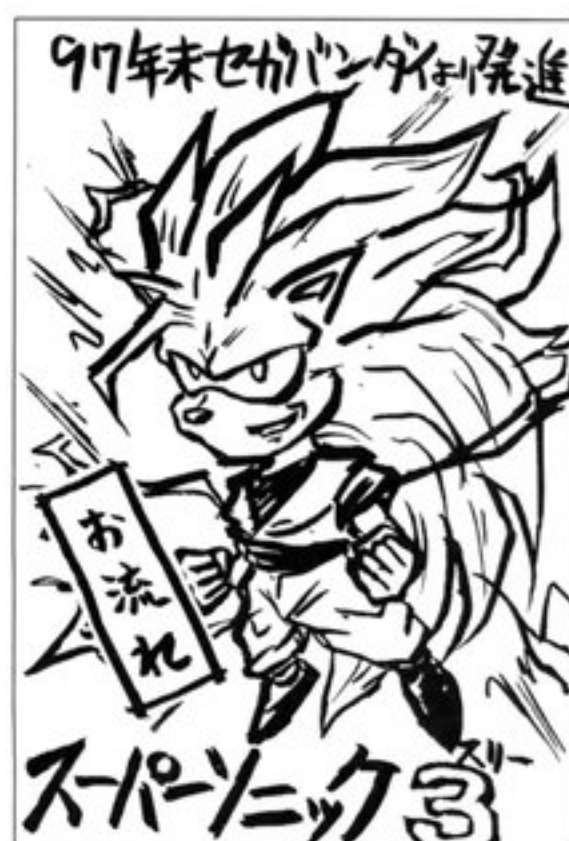
オープニングで、本家OVAスタッフ監修の「アムリッツァ会議」を超美麗なCGで表現、本編のアニメもすべてOVAと同じ。アニメでは、イゼルローンを破壊することはできなかったが、ゲームでは破壊可能になっており、キルヒアイスを殺さずにエンディングを迎えることもできるようになった。参謀も有名どころはすべて押さえてあり、ほぼアニメと同じ配列にできる。しかも、BGMはワーグナー（変更可）。エンディングにキャラクターボイスが入っていない点が不評だったが、新作カットであることを考えれば、逆に映画的な演出であるとも言え、個人的には気に入っている。敵も「おとり作戦」や、こちらの陣形を突破してきたりと多彩な先方をとるので、マンネリ化せず戦闘の多さも気にならないなど、かなりの秀作に仕上がっていると思う。

毛筆相談所

ほとばしる愛を毛筆で思うままに表現し、その結晶を讃えあう、世にも奇妙なコーナー、毛筆相談所。人気爆発とまではいかないものの、その投稿量は日に日に増えており、愛を溢れさせている人は意外と多いもんなんだな、なんつってファミレスでコーヒーすすりながら所長の私は思うわけだ。今後もこの調子でどんどん送ってくれい。頼むでぇ〜。

さて今回のキャラクターは、アンジェリークからビクトール、ゲームキャラじゃないけど「サクラ大戦2」がんばってくださいレッドカンパニー総帥広井王子氏（似てる）、で最後は流れてしまったスーパーソニック人。危険ですね、危険ですよ。ええ。でも愛があるからいいんです。

兵庫県・金本九十九

東京都・イ中イ非

東京都・クレイジーじじい

御利益のほどは…??

がすけつ神社

アーイ、神主のがすけつです。最近、読者さんの中に、苦労してる人が多いんだよね。忙しいのはいいことなんだけど、それでゲームやる暇もないなんて、がすけつ思わず応援したくなっちゃう。てなところから始まって、苦労している人を元気づけるコーナーを作ろうと。それを励みに頑張ってくれと。時を同じくしてこんなハガキもきたことだし。

●毎年受験生のみなさんはゲームができなくて困っておられる。私も来年高校受験ですし。そんなわけで、受験生のみなさんの叫びを載せてくれるコーナーを希望します。
（三重県・泉姫）

というわけ。ゲームができなくて困ってるのは受験生だけじゃないから、もちょいと間口を広げて、悩みごと相談も受け付けちゃうのさ。

●期末テストのために、約2週間サターンとソフトを封印しました。ちょうど「ソニック ジャム」発売の翌日がテストで、ソニックがやりたくてたまらなかったけど……。次のテストではノイローゼになって死んでしまうな。　（新潟県・ケイチュケ）

はい、勝手に死なないように。テストでいい点取って、親御さんにソフト買ってもらえるように、がすけつがお祈りしとくから頑張って！

●私は受験生で、ゲームをするのを我慢しています。でも、欲しいソフトはいっぱいあるので、ついつい買ってしまいます。やりたくてたまらないけど、春までの我慢です。全国の受験でゲームができない人と共に応援してください。　（香川県・桜）

黒澤のコスプレして、応援の踊りを踊ろう。どんだけご利益があるかはわからないけど……ガンバレっ！

業界探偵倶楽部

あー、平和だなあ。コーナーを侵略しようとする輩も現れないし……でも、やっぱり読者のみんなの疑問はたくさんあるんだよな。

●サタマガホームページの工事はいつ終わるんですか？　そのためにインターネット始めたのに……。
（東京都・夢月聖良）

ぎくっ……。

●スクリーントーンってなんですか？　イラスト投稿にはこれを使わないといけないんですか？
（滋賀県・アソート）

トーンとは、模様が印刷されたノリ付きの透明フィルム。イラストに貼って、影や服の模様、背景などにアクセントを加えるための便利な画材ですな。大きな文具店や画材店に行くと買えます。一部のメーカーは通販もしてますよ。あと、別に使わなくても、イラストが良ければ掲載されますよ。

●文通希望とかしたらダメなんですか？　（山口県・NAOKI）

僕もできればコーナーを作りたいんだけど、イタズラや勧誘などの問題が起きたときにこちらで責任がとれないなど、諸々の事情により実現は難しいの。ごめんね。

●ドリームマスカレードってなんですか？　（大阪府・GUY神）

個人的には非常に載せたいんだけどねー。いつの間にか……は！　背後に(編)の殺気が……ッ！

企画屋バーチャん

バーチャガンマン

北海道・田中　無六斎

舞台は1875から1895年のアメリカ西部。主人公はガンマンとなり、西部を渡り歩く。列車強盗、決闘、賞金稼ぎなどの通常イベント、OK牧場の決斗、シカゴの爆弾騒動、アパラチアのマッコイ一家などの歴史イベントが満載。死んだ後、または、1895年まで生き抜いたときに、プレイヤーがどういう立場にいるのかがエンディングとして流れる。マフィアのボス、酒場の親爺、連邦保安官そして名もなきガンマンなど様々である。アープ兄弟、ビリー・ザ・キッド、ドク・ホリデー、ヒコック、レズリなどの有名どころが出演。彼らと仲間になったり、戦ったりすることもできるぞ。戦闘シーンではバーチャガンも使用可。

実写版水戸黄門

東京都・夢月聖良

おなじみ御老公の一行が、諸国を旅して各地の問題を解決していくゲーム。八兵衛オススメのグルメスポット紹介や、入浴シーンを交えた温泉宿案内なども織りまぜてあり、データベースとしても活用できる。大岡越前放映期間の、黄門様閑散期に制作。スペシャル版には「素顔の黄門様」というマニアにはたまらない私生活ムービーつき。

素敵な攻略法♡

鼻づまり攻略法

徳島県・石井あやか

風邪、鼻炎などで鼻がつまって寝苦しい思いをしたことはありませんか？　特に私のような慢性鼻炎だと、時折鼻孔に割り箸でも突っ込んで、そのまま自決したくなることもしばしば。しかし、決して早まってはいけません。市販品で鼻づまりを治す点鼻薬もありますが、そんなものを使わなくてもスッキリ治す攻略法を伝授。耳鼻科の先生から教わったものなので、効果も保証付きです。

まず、つまっているほうの鼻を上にして、横向きに寝ます。このとき顔は完全に横を向けていること。この体勢でしばらく待っていると、つまっている鼻水が逆サイド（下側）のほうに流れてきますので、このタイミングで思いきり鼻をすすり、鼻水を強制的に喉まで持ってきます。タイミングが遅れると、そのまま逆の鼻がつまってしまうので注意してください。無事に鼻水を喉までサルベージできたら、あとはティッシュに吐いて捨てるだけ。文章にするとなんとなく汚いですが、寝苦しい夜を攻略するため、また会議や商談、面接など大事なことに臨む前に、ぜひ一度お試しください。

一挙放出 王様の耳

●サタマガ次週の表紙はリアルサウンドに決定しているらしい。（秋田県・三浦栄悦）●ワープの最新作「F1」とは、どうやらTVの中で長髪で体格のいい、どっかで見た人が育つ「がんばれフロボン君１号」のことらしい。（大阪府・GUY神）●ワープのリアルサウンド第二弾は、業界初の医薬品指定、薬局専売ソフト「風邪のタブレット」に決定。（東京都・夢月聖良）ワープネタ３連発……。●セガ・アトラス、プリクラ、スタクラの次は、自分の顔の飴が作れる「金太郎飴倶楽部」を企画中らしい。（茨城県・広末５）

COMIC d·A

香川県・凍峰蒼威

「天と地と」とかどうっすか。花組以外の帝撃フルメンバーを総動員しても難しい？

つちのこ太郎

ウソだよ～ん。デジタルモンスターを送っても、ネタがしおしおなら載りませ～ん。

福岡県・ShilfyYo

あるかも。バイパーズペプシカップの優勝賞品はスケボーだったしね、明石家くん。

今週のベスト1

兵庫県・礼

ダンジョン＆ドラゴンズのイラスト。メジャーマイナーな感じは否めないけれど、ここミュージアムではタイトルよりも実力がモノをいう。というわけで、構図や白黒のバランスもよく、トーンも使っていないこのイラストにベスト1進呈！　ソフト届くの待ってね！

茨城県・東雲

ソーリス。だけかと思ったら、ラリーもいました。あ、写真まで送ってないや……。

中田和宏

サイバードールも珍しいネタだな。こういう硬派なの、みんなももっと送ってよ！

広島県・石田　尚

ちょっと背景が寂しいんだけど、なんとなく雰囲気にひかれて掲載しちゃいました。そういえば、まだプレイしたことないな、エーベルージュ。

愛知県・ユウ

相変わらずシンプルながらもハイセンスなイラストでがすけつのハートをキャッチして離しませんな、ユウさんは。というわけで今回はアゼル。

DREAM MUSEUM

今週もミュージアムの時間がやってまいりました。シルエットミラージュ、センチメンタル・グラフティの特集用イラストは継続して募集中。で、今回はサクラ大戦2を募集しちゃうぞ。そのうち続報の予定なので、それに間に合うよう、お盆前には送ってくれ！

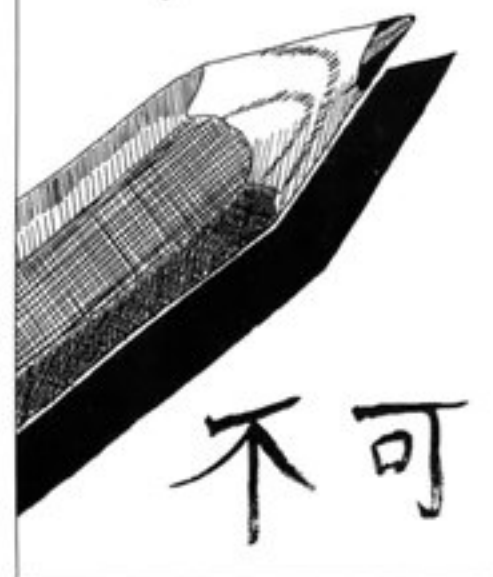
徳島県・涼凪　琳

お久しぶりですぅ。いっつも気合い入りまくりで、倒れやしないかと心配してます。

今週のがすけつ賞ワールド

だいたい、がすけつ賞に選ばれて、なんかいいことはあるんだろうか？　審査員特別賞みたいなもんだけど、副賞ないしなあ（笑）。うれしいって言ってくれると僕もうれしいんだけど。で、今回は3作品。グラスレイ君以外の2人はインパクト勝負って感があリますけど、そういう遊び心が僕は大好きなのです。で、さらにちょっとした愛があれば……。

埼玉県　グラスレイ

大阪府　いき☆

東京都　ホウェア

●PROGRAM INFORMATION

ハーイ、今週はこれでおしまい。さっそくポイントゲッターの紹介をするぞ。埼玉県・ELUNARGA、東京都・瀬死之鯉、兵庫県・がんばれゲームギア、東京都・イ中イ非、三重県・泉姫、徳島県・石井あやか、福岡県・ShilfyYo、徳島県・涼凪琳、愛知県・ユウ、東京都・ホウェァア（敬称略）、以上の10名様に。

ドリームアクセスでは、文章、イラストを問わず、特に良かったハガキに、がすけつ＆かんなちゃんからポイントが贈られます。1ポイントで男爵位＋DA華族認定証、5ポイントで子爵位＋がすけつ＆東かんな直筆サイン色紙、10ポイントで伯爵位＋東かんな直筆ホワイトテレカ、15ポイントで侯爵位＋サターンソフト、20ポイントで公爵位＋ソフトを含むサターン周辺機器をいずれかひとつプレゼント。また、MUSEUMでベスト1を獲得した方には、ポイントとは別に好きなソフトが1本プレゼントされます。イラスト投稿の際には、裏面に欲しいソフトを必ず書いておいてね。

最後に投稿上の注意。文章、イラストともに、投稿には必ずハガキサイズの紙を使用してください。筆記及び画材には、鉛筆以外の黒インクのものを使用のこと。カラーのものは掲載できないので注意してください。また、スクリーントーンなどを使う場合には、はがれないように注意すること。必ず守ってくださいね。

ではまた来週！　グワシ！

最近、宇宙人グッズにイジョーにハマっている。

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24－1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」　それぞれの係まで！

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.42

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

夏も「サクラ」は全開！　2つのニューグッズをゲットせよ!!

「サクラ大戦」もいよいよ待望の続編が発表され、またまた「サクラ旋風」が吹き荒れそうな昨今。この夏を熱くする、2つのアイテムが登場だ！　そのイチ押し情報を、お届けするぞ。「おかげさまで「サクラ大戦2」の制作発表会を開催するに至り、大盛況だった"歌謡ショウ～愛ゆえに～"や、オリジナルアニメーションビデオの『～桜花絢爛～』発売など、これからもますます盛り上がります。グッズも、今回紹介するドラマCD、枕の他、これからもたくさん出てきます。8月には、なんとカードダスも発売されます。絵柄の何点かは、発売中のトレーディングコレクションにはないものです。全部集めれば44種類にもなります。サクラファンの皆さん、期待していてください（セガ）」。

New Item 1 セガから特大抱き枕発売！

表

裏

～サクラ大戦 等身大枕～ 価格：5、800円（税別）。全国のアニメイトショップにて発売中。

New Item 2 ドラマCD第1弾「夏公演～愛ゆえに～」

歌謡ショウも大盛況のうちに幕を閉じたけど、帝国華撃団の表の姿、歌劇団としての活躍もファンなら見逃せないね。銀座の華、大帝国劇場で、花組が春夏秋冬に公演した4つの演目。その第1弾がコレだ。フランス軍人マリアと街娘のさくらが演じる激動の愛は要チェックだ！

●BVCH-741●3059円

フカザワ提供 情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。7月第4週は「エヴァ」開発チーム。8月第1週はCSプロモーション部竹崎、第2週は「エヴァ」開発チームが、サターン最新情報をお届けだ。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790　大阪 06-948-0606

夏休みスペシャル号は、新コーナーが続々登場！　夏休みスペシャル企画や最新情報が満載だ!!（夏休みスペシャル号は、7月19日～9月8日まで。9月号は、9月9日からスタート！）

近くのお店でチェックしよう！

➡セガビデオマガジン

ビデマガ8月号は、VIRUS、南方珀堂登場、ストリートファイターコレクション、こちら葛飾区亀有公園前派出所～中川ランド大レースの巻。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.18収録タイトル（7月～）
<プレイ可>
●AZEL パンツァードラグーンRPG
●BULK SLASH
●サンダーフォースV
●冒険活劇モノモノ
<ムービー>
●ファイターズヒストリーダイナマイト
●バイオハザード
●ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1
●プリンセスクラウン
<オートデモ>
●ラストブロンクス
●リアルサウンド

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS（仮称）Q&A ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が贈るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはハガキに書いて送ってね！

●早速ですが、「デジタルダンスミックス」が発売されてから半年経っていますよね。そこで次回作がいつ発売されるのか教えてほしいのです。「デジタルダンスミックス」のようなソフトは、３～４ヵ月に１本くらいの割合で出してほしいです。また、今後の登場予定アーティストなどの情報も、早くから提示する必要があると思います。このようなソフトは、サターンの多数派ユーザーが喜ぶようなソフトではないと思いますが、少数派ユーザーも大切に育てていってほしいもの、と思う今日このごろです。（東京都：原田邦彦）

セガ■確かに原田さんのおっしゃるとおりです。ただし、少し言い訳をさせて頂きますと、このような今までのゲームとは違う新しいタイプのソフトを発売する場合、やはりビッグなタレントを起用したいのですが、ビッグなタレントを起用すると、契約を含めた調整に時間がかかってしまうのです(多分皆さんが予想されている時間よりも、かなり多くかかってしまいます)。また、「デジタルダンスミックスVol.１～安室奈美恵」のダンスシーンで使用しているポリゴン技術は、ＴＶゲームでは最先端の技術を使用しているため、ちょっとやそっとで完成するものではないのです。そのため、「デジタルダンスミックス」の１作目から次回作の発表までのあいだが開いてしまっています（ライセンス元からＯＫが出てから開発を始めるため、余計に時間がかかってしまいます)。原田さんのように、「デジタルダンスミックス」を応援してくれているユーザーの皆さんには本当に申し訳ないです。次回作には、皆さんに納得してもらえるようなビッグなタレントを起用したいと考えていますので、もうしばらくお待ちください。

また、『セガサターンマガジン』の今週号にも紹介されていますが、森高千里さんの「渡良瀬橋／ララサンシャイン」が９月に発売されます。「デジタルダンスミックス」シリーズではありませんが、こちらも期待してくださいね。

●「シャイニングフォース」シリーズを移植してください。めちゃくちゃ好きなんです。世界観も好きだけど、隠しキャラがいい味だしてるのが◎。

メガドライブのゲームでは一番よかったと思うし、全ハード中でも上位、シミュレーションゲームの中では２番目にランキングするほど、自分ではよいゲームだと思っています。「Ⅱ」はそのままで、「Ⅰ」はちょっとだけ操作性をアップさせて、「外伝」シリーズはイベントを増やしてくれりゃ最高です。ぜひ!! ちなみに一番好きなキャラはヨーグルトで、２番目に好きなキャラは「Ⅱ」の女格闘家（名前は忘れました）です。（愛媛県：伊勢谷ケン）

セガ■「シャイニングフォース」シリーズはSEGA AGESシリーズでの移植希望も高く、移植・新作を含め、かなり高い支持をいただいています。「シャイニングフォース」シリーズは'92年３月に、メガドライブで１作目の「シャイニング・フォース 神々の遺産」が発売され、そのストーリー性や、ゲームとしての完成度の高さなどで絶大な支持を得ました。'93年には「シャイニング・フォースⅡ～古えの封印～」が発売。人気を決定的なものとしました。

これほどまでに人気のあるタイトルなので、もちろんサターン版でも検討しています。出るか出ないかは皆さんの声ひとつ。ぜひみなさんの応援をお待ちしています。

ちなみに「Ⅱ」の女格闘家とは、マスターモンクのシーラのことではないでしょうか。

●SEGA AGES「ファンタシースター」移植決定おめでとうございます。「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」「千年紀」と全作品収録とのことですが、ひとつだけ要望があるのです。「時の継承者 ファンタシースターⅢ」には、セーブ箇所が２つしか（たったの２つ！）ありません。シナリオの分岐を考えると、全シナリオを楽しむときに問題になるかと存じます。７つくらいはセーブできるようにしてほしい。これは、全ユーザーを代表しての私の願いです。よろしくお願いします。（兵庫県：井上弘樹）

セガ■まだ内容について紹介できる段階ではありませんが、みなさまのご意見はかならず開発に届け、なるべく希望に沿えるよう頑張ります。今後も、SEGA AGESシリーズに対しての、皆様のご意見やご希望をお待ちしております。

セガ広報日誌

毎週頑張ってます。それでは今週の広報日誌です。

竹ちゃん

あの激動の米国出張から早や２週間。ホント、「光陰矢のごとし」ですね。

『ロストワールド』を初日に観に行った。いつも愛用しているシネコンの映画館は、かつて見たこともない活況を呈しており、チケットを買うまで30分以上並ぶことになった。映画を観に行って、こんな状況だったのは久しぶりで、映画大好きな僕は「よっしゃあ!!」と、ガッツポーズ。映画が盛り上がるのは嬉しい。で、思い出したのが「ＶＦ２」発売前夜の秋葉原。あの盛り上がりには感動した。もう一発、あれ以上に当てたいな!!

デストラーDE（で）平野

今年の夏はキビシ～イ。早くも夏負けしつつある。名前負けかァ？(^_^；

真夏の暑さ。じっとしていても溢れ出す汗ってのは不快である。が、能動的に汗だくになるのは爽快感があってヨロシイ。浜辺でバーベキューとか、体育会系の夏合宿とか、人それぞれのアプローチはあるだろうが、おおむね共感できる心地よさであろう。

さて、そんな気持ちのよいゲームが、いよいよ来週発売だ。皆さんお待ちかねの『ラストブロンクス』だ。涼しいお部屋でアイス食べながらなんて、軟弱なプレイはダメだゾ!!

ハニー花谷

いやあ～暑い。海に行きたい……。ビール飲みたい……。

ど～も～。というわけで、先日、某ゲーム雑誌で「ラストブロンクス」のコスプレ攻略企画なるものがあって、小生が立ち会いに行ってまいりました。結構本格的で、「ラスブロ」のＶシネマで使用したそれぞれのキャラクターの衣装を用意して、リサや黒澤などに扮し、実物で攻略する企画でした。今回レッドアイを地でゆく、某セガ社員Ｗ君の大活躍のおかげで、スタジオ内大ウケ・大爆笑。サタマガさんもこんな企画どうですか？

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント 今回はコレ！

今週のプレゼントは、「バーチャファイター３」キャラクターの絵柄が印刷されたフロッピーディスクラベル。５名様へのプレゼントだ。

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

―1994年11月22日▶1997年7月18日―

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.29の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「―」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「―」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.196の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0351	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0586	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.563	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.553	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1638	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3107	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3809	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3663	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7584	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1622	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3956	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6816	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.511	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3712	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.317	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.77	8.66	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.1543	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6666	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5504	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6176	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.75	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.1428	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.9019	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0263	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7942	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.17	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2657	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2484	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰⅤ	セタ	8800	TAB	8.56	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1485	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5497	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1152	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.5045	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7544	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4863	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.0803	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3513	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.1956	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.6972	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2404	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5156	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.2748	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8576	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.4616	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7318	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5438	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.4473	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3435	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.098	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.4285	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1242	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.4818	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.2072	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0178	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6427	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.7941	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5502	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0256	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.3593	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1394	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0987	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.004	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4956	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1147	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2352	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.7207	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.3631	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3493	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3702	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.4859	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.9658	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.36	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.1912	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6708	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.3818	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5662	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.2333	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.1785	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.365	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5974	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	7.0	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.007	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6685	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2307	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.0416	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6666	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	3.7802	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.6315	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9814	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.1709	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8489	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～総集編～	セガ	1280	ETC	7.9634	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9622	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5063	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2564	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.8235	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1076	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4965	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6363	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.74	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱/ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	8.9846	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1404	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	6.4866	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.5652	5.66	
121	24日	シュトラール ~秘められし七つの光~	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4117	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.269	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ウルフ・ホークフィールド~	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~	セガ	1280	ETC	7.6078	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8461	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日比野の思い出十番くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.659	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3333	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9303	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1642	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ~デビルズコース~	ビック東海	5800	SPT	8.5333	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト~ペパルーチョの福袋~	セガ	6800	ACT	8.171	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7244	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.8269	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3243	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1503	6.0	ハンドル
140	15日	結婚~Marriage~	小学館プロダクション	6800	SLG	2.732	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.0022	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.214	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3284	7.66	
145	22日	ゴジラ~列島震撼~	セガ	5800	SLG	7.302	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4285	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	3.9495	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3333	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8345	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1162	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.1619	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.5	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.978	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.1212	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6666	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	6.8	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5295	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4668	8.0	マルチ
159	26日	でろ~んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.56	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~舜帝~	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~リオン・ラファール~	セガ	1280	ETC	7.4177	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-~強気な奴等の大激突!~	セガ	5800	ACT	5.3934	6.0	
165	9日	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.7916	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.5625	6.0	
167	16日	ROBO·PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.7058	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	5.037	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9708	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	8.6321	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8333	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.7435	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0243	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.4444	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.0	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.3538	6.66	
178	23日	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ~キッチンスタジアムツアー~	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	6.3684	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	7.12	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.1707	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.8886	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.05	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~影丸~	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジェフリー・マクワイルド~	セガ	1280	ETC	7.2892	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4259	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1052	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0833	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9393	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0842	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5135	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A·RPG	7.5753	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.1842	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1304	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.4	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.4523	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.7916	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7916	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.9729	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7647	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2249	9.66	
205	22日	水滸演武~風雲再起~	データイースト	5800	ACT	8.3157	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.725	7.66	
207	22日	My Best Friends ~st.アンドリュー女学園編~	アトラス	6800	PUZ	7.641	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.7788	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.52	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ~ジーコの考えるサッカー~	MIZUKI	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6535	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5556	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.49	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.2802	7.33	
216	29日	グラディウスDELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.6078	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.21	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.4202	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2202	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.16	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0483	6.33	
222	29日	HORROR TOUR(ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ~IN ハイアット ドラドビーチ~	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.1	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.0689	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.1676	6.33	X
228	29日	超兄貴 ~究極…男の逆襲~	メサイヤ	5800	SHT	6.0338	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.7647	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア~ル	CRI	5800	ETC	8.0948	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.2727	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4411	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球 ~TRUE PINBALL~	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ~吸精公主~S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3173	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	8.1052	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.0909	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.625	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6773	7.66	X
241	26日	THOR ~精霊王紀伝~	セガ	5800	A·RPG	8.5484	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.0	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.8253	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.343	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.1552	5.0	
246	26日	ロックマンX 3	カプコン	5800	ACT	6.375	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2195	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	4.0714	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.75	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.5333	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.9375	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ~年下の天使たち~	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	7.9887	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.2222	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.86	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.9366	7.33	X
256	24日	FEDA·リメイク! ~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8095	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法! 3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア~ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8737	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5882	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0976	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7263	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.5833	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1714	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6526	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.4067	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.1333	7.0	
270	14日	犯行写真~縛られた少女たちの見たものは?~	イマジニア	6800	ADV	4.8148	4.33	18推
271	14日	痛快! スロットシューティング	BMG ビクター	5500	ETC	3.8333	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.5238	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚~TORICO~	セガ	6800	ADV	7.9778	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.8571	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.7147	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.1158	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.9907	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.96	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.7333	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.6363	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	3.1	6.0	
282	28日	大牌搭（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	輝兄弟劇場第一巻　麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3571	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.252	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス　スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1639	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.7714	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4363	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003．inc	5800	SLG	6.7818	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.1025	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.1	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2688	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3351	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1381	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.4177	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.5082	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.4532	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3419	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1994	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.7209	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.2037	5.0	
303	26日	プラドルDISC　Vol. 1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	7.3333	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5833	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4576	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.0445	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.5594	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6892	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.698	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	5.9655	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.6086	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2251	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.3333	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol. 1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol. 2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9285	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	6.3	6.0	
324	23日	駿才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	4.8461	4.33	
325	23日	3 D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9084	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.5641	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	7.913	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2324	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC　Vol.2　内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.4814	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.1739	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.9552	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.125	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	6.8	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	8.375	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2603	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.0389	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8141	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4275	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.1428	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9611	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.4023	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	8.6636	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.165	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.3434	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.2631	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.8356	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.7307	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2666	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3057	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8438	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.0277	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	8800	TAB	6.0625	4.66	X
365	27日	めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6923	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9523	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9428	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	6.4615	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	7.5555	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.3098	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.8636	6.0	
380	18日	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5861	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	1.7	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3366	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4939	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9864	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	8.0277	5.66	
96年11月発売のソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.6813	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2911	7.33	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.566	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.0487	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/6800	格闘ACT	7.8631	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	6.3529	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロードサーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.7163	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.2	7.0	
396	15日	上海　Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2721	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	8.0434	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.4901	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.5263	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	ー	ACT	8.9826	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8309	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7971	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.5111	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	3.1568	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.0319	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.6363	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2342	8.33	
413	29日	対局将棋　極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.0869	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.2857	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.6086	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9466	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.606	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	2.6153	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3928	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
96年12月発売のソフト								
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.3892	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	8.1428	5.66	
429	6日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.9456	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.2965	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.3538	6.33	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	8.2075	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.3	7.0	
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	6.1764	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.6159	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.4204	8.0	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.5833	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.83	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9458	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.1875	6.0	マウス
444	13日	バンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	5.0833	5.66	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版/限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.4104	6.33	
447	20日	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.1176	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.3333	7.0	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	5.5128	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	6.8333	6.0	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	7.2962	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.9673	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.5629	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.5294	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.7058	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.909	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.0714	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	8.3333	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	6.1111	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.2272	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.9944	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.4259	—	通販専用
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.3923	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	2.5	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.0	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	5.3333	6.0	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.2222	7.33	
468	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.1785	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	8.6542	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3529	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.6146	8.0	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2366	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 <ソフト単品/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7699	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	9.0166	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.0066	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.4	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.5329	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.9333	7.33	
482	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.714	6.33	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.1666	5.0	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	6.4166	6.33	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.1428	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.8245	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.3843	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1329	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.749	8.33	ハンドル、マルコン
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.8836	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.5789	6.0	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.3333	—	
498	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.4625	6.0	
499	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.7142	7.0	
		97年2月発売ソフト						
500	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
501	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.7857	6.66	銃
502	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	4.8	5.33	
503	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.2968	8.33	
504	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.2608	5.0	
505	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
506	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.5	7.33	
507	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.6744	7.33	
508	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.2275	—	
509	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.2358	—	
510	14日	だいな♡ あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	9.0476	7.66	
511	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	8.4666	—	
512	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
513	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.3015	6.33	
514	14日	ROOM MATE 〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	7.8478	5.0	
515	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.423	6.66	
516	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
517	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.355	7.0	
518	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.0896	8.33	
519	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
520	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
521	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
522	28日	キューブバトラー〜デバッガー翔編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.5	5.0	
523	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	
524	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.3947	6.66	
525	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
526	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.1612	5.66	
527	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.8367	6.0	
528	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.3043	—	
529	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.0	5.66	
530	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.75	6.66	
531	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	8.8695	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
532	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
533	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.7142	7.0	ツイン
534	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.8026	—	
535	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.8827	7.66	
536	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.6	4.33	マウス、マルコン
537	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	6.8421	4.66	銃、マウス、マルコン
538	14日	アドヴァンストV.G.<通常版/ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	5.4074	5.66	
539	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.5107	8.33	マルチ
540	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
541	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.5555	7.33	ハンドル、マルコン
542	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.1304	7.33	
543	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
544	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
545	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.1684	8.33	
546	20日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	5800	SLG	7.5535	6.66	
547	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	1.95	4.0	
548	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.9846	—	
549	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	6.0714	5.66	
550	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.4634	5.0	
551	28日	SSアドベンチャーパック セブンの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
552	28日	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜<通常版/限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	8.9046	8.66	RAM
553	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.8	7.0	
554	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	7.1875	6.0	
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.7179	7.33	
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8487	5.66	
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	9.0134	7.33	
559	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.6285	6.66	
560	28日	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	TGL	6800	S・RPG	5.9047	5.66	
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.7583	8.33	
562	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.4166	5.66	
		97年4月発売ソフト						
563	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
564	4日	アンジェリーク Special 2<通常版/プレミアムBOX>	光栄	7800/9800	SLG	8.7187	7.66	
565	4日	クォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	グラムス	6800	SLG+RPG	8.6949	7.33	
566	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光栄	6800	EDU	—	—	
567	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	5.0	5.33	SANKYO FF対応
568	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	7.3157	6.0	
569	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	4.7272	5.0	
570	4日	ダークハンター〜上 異次元学園〜	光栄	6800	EDU	—	—	
571	4日	パズルボブル2X＊スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
572	4日	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	データイースト	6800	TAB	2.5	5.0	②
573	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	A・SHT	8.5681	8.33	RAM
574	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.9878	7.0	
575	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.416	—	
576	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.25	4.33	
577	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	5.1428	6.66	
578	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.054	5.66	ハンドル、マルコン
579	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
580	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.2666	5.66	
581	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.343	—	18推、③
582	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	6.7939	4.66	
583	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
584	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	8.0555	7.33	②
585	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
586	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.6363	8.0	
587	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	7.0	4.66	アナログ、マルコン
588	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
589	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33	
590	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
591	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
592	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S・RPG	—	—	
593	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
594	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
595	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	8.26	6.66	マウス
596	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66	
597	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
598	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.9629	7.66	
599	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
600	2日	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	セガ	5800	ADV	7.3899	6.66	
601	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	7.9259	6.66	
602	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.6521	7.66	18推、③
603	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.4814	6.33	
604	2日	DEKA4駆〜TOUGH THE TRUCK〜	ヒューマン	5800	RAC	—	5.33	
605	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
606	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	***7.7272***	***6.0***	
607	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版/拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	***8.2957***	—	RAM
608	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	***4.33***	
609	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	***7.1***	—	
610	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	***4.66***	
611	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	***4.0***	
612	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	***7.738***	***6.0***	②
613	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	***5.2727***	***5.66***	
614	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	***7.0952***	***5.33***	マルチ、マルコン
615	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	***7.3333***	***6.66***	マルチ
616	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
617	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
618	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	***6.303***	***4.66***	
619	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	***6.66***	
620	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	***5.66***	
		97年6月発売ソフト						
621	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	***5.0***	
622	6日	ゲーム天国<通常版/極楽パック>	ジャレコ	5800/7800	SHT	***9.1603***	***8.0***	
623	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
624	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	***8.6826***	***7.66***	②
625	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	***6.0***	
626	13日	太平洋の嵐 疾風の艦轍<通常版/初回プレミアムボックス>	イマジニア	6800/7800	SLG	***8.7777***	***7.66***	
627	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	***9.1428***	***7.66***	
628	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	—	***6.0***	
629	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	サンソフト	2800	ETC	—	—	
630	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
631	20日	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
632	20日	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	アトラス	2800	RPG	—	—	
633	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、X-BAND
634	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	***7.7727***	***6.66***	
635	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	***9.3624***	***8.33***	
636	20日	Dの食卓（セガサターンコレクション）	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
637	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
638	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	—	***6.0***	
639	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	***7.5714***	—	
640	20日	NiGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
641	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	***5.66***	
642	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
643	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
644	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
645	20日	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	データイースト	5800	PUZ	***8.9387***	***8.0***	
646	20日	マリカ～真実の世界～	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	***8.0769***	***6.0***	
647	20日	わくわく7<通常版/拡張RAM同梱版>	サンソフト	5800/7800	対戦格闘	***7.6***	***6.0***	RAM
648	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	***7.8***	***6.0***	
649	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	***9.3333***	***7.66***	
650	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	—	***5.33***	
651	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	***6.0***	
652	27日	GAME-WARE Vol.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	***7.1428***	—	
653	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	***8.5***	***6.0***	
654	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	***8.0526***	***6.33***	
655	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	ビング	5800	SLG	—	***5.0***	
656	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZ クラブ	6800	SLG	—	***6.66***	
657	27日	提督の決断III	光栄	9800	SLG	—	***6.66***	
658	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	***6.66***	
659	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	5800	SLG	***8.0769***	***7.66***	③
660	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
661	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	—	***4.33***	
662	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	***8.0555***	***7.0***	②、コンビニ専売
663	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	—	***6.66***	③
664	27日	羅媚斗(RABBIT)	EAV	5800	対戦格闘	—	***5.0***	
665	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	***4.66***	
		97年7月発売ソフト						
666	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	—	***5.66***	
667	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版/拡張RAM同梱版>	セガ	5800	格闘ACT	—	—	RAM
668	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	***9.1111***	—	ムービーカード必須
669	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	—	***6.66***	マウス
670	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	—	—	
671	11日	AI囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	—	—	
672	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	—	***6.33***	
673	11日	サンダーフォースV<通常版/スペシャルパック>	テクノソフト	6800/7800	SHT	—	***8.0***	
674	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	—	***6.33***	②、マウス、18推
675	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A・SHT	—	***5.66***	
676	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D・SHT	—	***8.0***	
677	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	***4.0***	
678	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	—	***6.0***	
679	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	—	***7.0***	
680	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	—	***7.0***	④

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	463
	銀河英雄伝説	410
	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	462
く	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	83
	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	650
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオヴァディス）	142
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	565
	クライムウェーブ	651
	クリーチャーショック	155
	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）	403
	クレイジーイワン	652
	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	523
	課兄弟劇場第一巻　麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クレオパトラフォーチュン	507
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	135
	ぐっすんおよよS	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	グリッドランナー	464
	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	607
	グレイテストナイン'96	293
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	結婚～Marriage～	140
	結婚前夜	98
	GAME-WARE VOL.1	235
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME WARE VOL.3	370
	GAME WARE VOL.4	534
	GAME-WARE Vol.5	653
	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	622
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	566
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE 上海	87
	ゲイルレーサー	7
	逆鱗弾	576
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	465
	月下の棋士～王竜戦～	404
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	ゲン ウォー	249
こ	皇龍三國演義	428
	コマンド&コンカー	584
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	29
	ゴジラ-列島震撼-	145
さ	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	20
	サイドポケット3	678
	サイバードール	307
	サイバードール　復刻版	623
	サイバーボッツ-フルメタルマッドネス-<通常版／超限定版>	552
	サイベリア	168
	サクラ大戦 花組通信	508
	サクラ大戦<ソフト単品／特別限定版>	350
	サクラ大戦　限定復刻版	631
	ザ・クロウ	585
	3×3 EYES ～吸精公主～S	231
	サターンボンバーマン	294
	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	632
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	391
	沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス	627
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	567
	三國志Ⅴ	357
	三國志Ⅳ	26
	三國志英傑伝	220
	三國志孔明伝	553
	三國志バリューセット	516
	三國志リターンズ	495
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースⅤ	673
	サンダーフォースゴールドパック1	358
	サンダーフォースゴールドパック2	429
	サンダーホークⅡ	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	474
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	546
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ZAP/SNOW BOARDING TRIX	515
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	49
し	シーバス・フィッシング	172

50音	タイトル	ソフトNo.
	シーバス・フィッシング2	586
	四柱推命ピタグラフ	175
	疾風魔法大作戦	268
	シミュレーション・ズー	502
	シムシティ2000	76
	Civilization　新世界七大文明	601
	シェルショック	381
	紫炎龍	654
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	453
	神凰拳	568
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	出世麻雀　大接待	438
	首都高バトル'97	533
	シュトラール～秘められし七つの光～	121
	駿才 ー競馬データSTABLEー	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新海底軍艦	569
	新型くるりんPA!	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	509
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	535
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	655
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	新テーマパーク	574
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	633
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	心霊呪殺師 太郎丸	481
	THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）	602
	Jリーグ GO GO ゴール！	614
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	Jリーグ ビクトリーゴール97	539
	時空探偵DD～幻のローレライ～	301
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	50
	実戦パチスロ必勝法！3	257
	実戦パチスロ必勝法！4	544
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	554
	実戦麻雀	65
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	323
	雀帝　バトルコスプレイヤー	577
	重装機兵レイノス2	517
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	女子高生の放課後…ぷくんパ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	466
す	SUPER CASINO SPECIAL	489
	スーパーパズルファイターⅡX	430
	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパールリアル麻雀グラフィティ	118
	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	467
	スカイターゲット	587
	SKULL FANG ～空牙外伝～	613
	スターファイター3000	382
	スタンバイ Say You!	547
	スチームギア★マッシュ	78
	ステークスウィナー	431
	ステークスウィナー2　最強馬伝説	603
	鋼鉄霊域（スティールダム）	341
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439
	Space JAM（スペースジャム）	525
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	476
	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	615
	3D ベースボール　ザ・メジャー	496
	3D Lemmings	325
	ズープ	411
せ	政界立志伝～よい国・よい政治～	656
	～制服伝説～ プリティファイターX	35
	西暦1999 ファラオの復活	412
	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	432
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1 ／宿題がタントアール	258
	SEGA AGES ／アウトラン	346
	SEGA AGES ／アフターバーナーⅡ	351
	SEGA AGES ／スペースハリアー	296

50音	タイトル	ソフトNo.
	SEGA AGES ／ファンタジーゾーン	518
	SEGA AGES ／メモリアルセレクション Vol.1	526
	SEGA AGES ／廊下にイチダントアール	468
	セガサターン用ワープロ・キーボードセット	554
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	634
	セクシーパロディウス	387
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	635
	戦国ブレード	405
	センチメンタル・グラフティ　ファーストウインドウ（限定販売）	575
	「占都物語」その1	99
	戦略将棋	110
そ	ソード&ソーサリー	261
	蒼穹紅蓮隊	503
	続ぐっすんおよよ	527
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	卒業 クロスワールド	555
	ソニックウィングス　スペシャル	285
	ソニック　ジャム	636
	ZORK Ⅰ	198
た	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム	371
	対局将棋　極Ⅱ	413
	太閤立志伝Ⅱ	414
	大戦略-STRONG STYLE-	657
	タイタンウォーズ	239
	太平洋の嵐 疾風の艨艟<通常版／初回プレミアムボックス>	626
	タイムギャル&忍者ハヤテ	482
	タクティクス オウガ	442
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上 異次元学園～	570
	ダークハンター～下 妖魔の森～	616
	ダービーアナリスト	617
	だいすき♡	667
	大運動会	440
	大航海時代Ⅱ	556
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡ あいらん	510
	だいな♡ あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	624
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	提督の決断Ⅲ	658
	鉄球 ～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	483
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 連鎖必要	528
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	D-XHIRD	618
	Dの食卓	47
	Dの食卓（セガサターンコレクション）	637
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	デカスリート（セガサターンコレクション）	638
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	604
	デジグ　アクアワールド	589
	デジグ　TIN TOY	588
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	639
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	477
	デジタルピンボール　ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デスクロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136

50音	タイトル	ソフトNo.
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	590
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	でろ〜んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	東京SHADOW	591
	トーナメント・リーダー	326
	THOR〜精霊王紀伝〜	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	578
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜	252
	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	91
	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	548
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル〜forever with you〜	297
	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	669
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	トップアングラーズ〜スーパーフィッシングファイト2〜	659
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生if	312
	同級生2	674
	ドゥーム	675
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	592
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	640
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	557
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	511
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）	284
	NiGHTS（セガサターンコレクション）	641
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	540
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	2度あることはサンドアール	232
	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	619
	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリューセット	520
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	176
	ハイパー3Dピンボール	485
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	はいぱぁセキュリティーズS	504
	ハットトリックヒーローS	128
	花組対戦コラムス	558
	はるかぜ戦隊Vフォース	660
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たものは？〜	270
	バーチャコップ<銃同梱／ソフト単体>	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	593
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	594
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	127

50音	タイトル	ソフトNo.
	BUG TOO!! もっともっとジャンプして ふんづけちゃって べっちゃんこ	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	512
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	BLUK SLASH	676
	パズルボブル2X	299
	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	571
	パズルボブル3	559
	ぱっぱらぱおーん	116
	パップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	529
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出十姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS〜Various Emotion〜	418
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	PGA TOUR'97	642
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	560
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	668
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fighting Illusion〜K-1 GRANDPRIX〜翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	ファンキーヘッドボクサーズ十（プラス）	605
	ファンタステップ	595
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園Ⅱ	620
	FIFAサッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	530
	ブラストウインド	486
	ブラック　ドーン	596
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	BLAM! マシーンヘッド	609
	フリートークスタジオ　〜マリの気ままなおしゃべり〜	606
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	644
	ぷよぷよSUN	513
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	661
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	プラドルDISC 特別編　キャンペーンガール'97	645
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	597
	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	536
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	643
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	BREAK POINT	662
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン'97	561
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	ヘンリーエクスプローラーズ	537
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	572

50音	タイトル	ソフトNo.
	ポポイっとへベれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティ ヒット　〜Mighty Hits〜	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルドロップⅢ〜とれたて増刊号！〜	646
	マジカルホッパーズ	598
	マジックカーペット	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	マリカ〜真実の世界〜	647
	マンクスTT ースーパーバイクー	541
み	mr.BONES	663
	MYST	2
	南の島にブタがいた	376
む	ムーンクレイドル	664
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリース麻雀編	365
	メタルスラッグ	573
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	446
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	460
	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モンスタースライダー	562
ゆ	悠久幻想曲	679
	優駿クラシックロード	541
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	羅媚斗(RABBIT)	665
	ラングリッサーⅢ	380
	RAMPO	12
り	リアルサウンド〜風のリグレット〜	680
	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	610
	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ルナ シルバースターストーリーMPEG版	669
	ROOM MATE〜井上涼子〜	514
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	599
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	579
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	543
	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	ワールド・エボリューション・サッカー	666
	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	531
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	648
	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	611
	湾岸デッドヒート	139

SEGA SATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

今週のお題は「ザ・コンビニ」だ！ Vol.3

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～

●ヒューマン●'97年3月20日発売●5,800円●経営シミュレーション

「あの町を独占する」ための究極マニュアル

コンビニチェーンのオーナーとして、自由に経営を楽しむことができる「ザ・コンビニ」。しかし、漫然とお店を出すだけでは、いつまでたっても弱小チェーンから抜け出すことはできない。お客さんを独占する巨大チェーンとして町に君臨するには、立地やレイアウト、お客さんの嗜好など、複雑に絡み合う要素を理解しておかなければならないのだ。今回は、新米コンビニオーナーに必要な知識について、徹底的に解説することにしよう。

STEP 1 的確な立地選びが安定した経営の基礎を作る

ゲームを開始すると、まずお店を開く場所を探さなければならない。立地は、お店の経営基盤を左右する非常に重要なポイントの１つであり、これによって今後の経営状況が決まるといっても過言ではない。特に最初のお店は本店としてチェーンの中核になる大事なお店になるので、可能な限りよい場所を選ぶことが必要だ。

販売権を手に入れよう

8年目 4月2日[晴れ] 19:00 ¥25,627,656
空地
¥110,000,000

マップ上でカーソルを移動させると、販売権の必要な商品に関する情報を知ることができる。

●地価の上昇に注目しよう

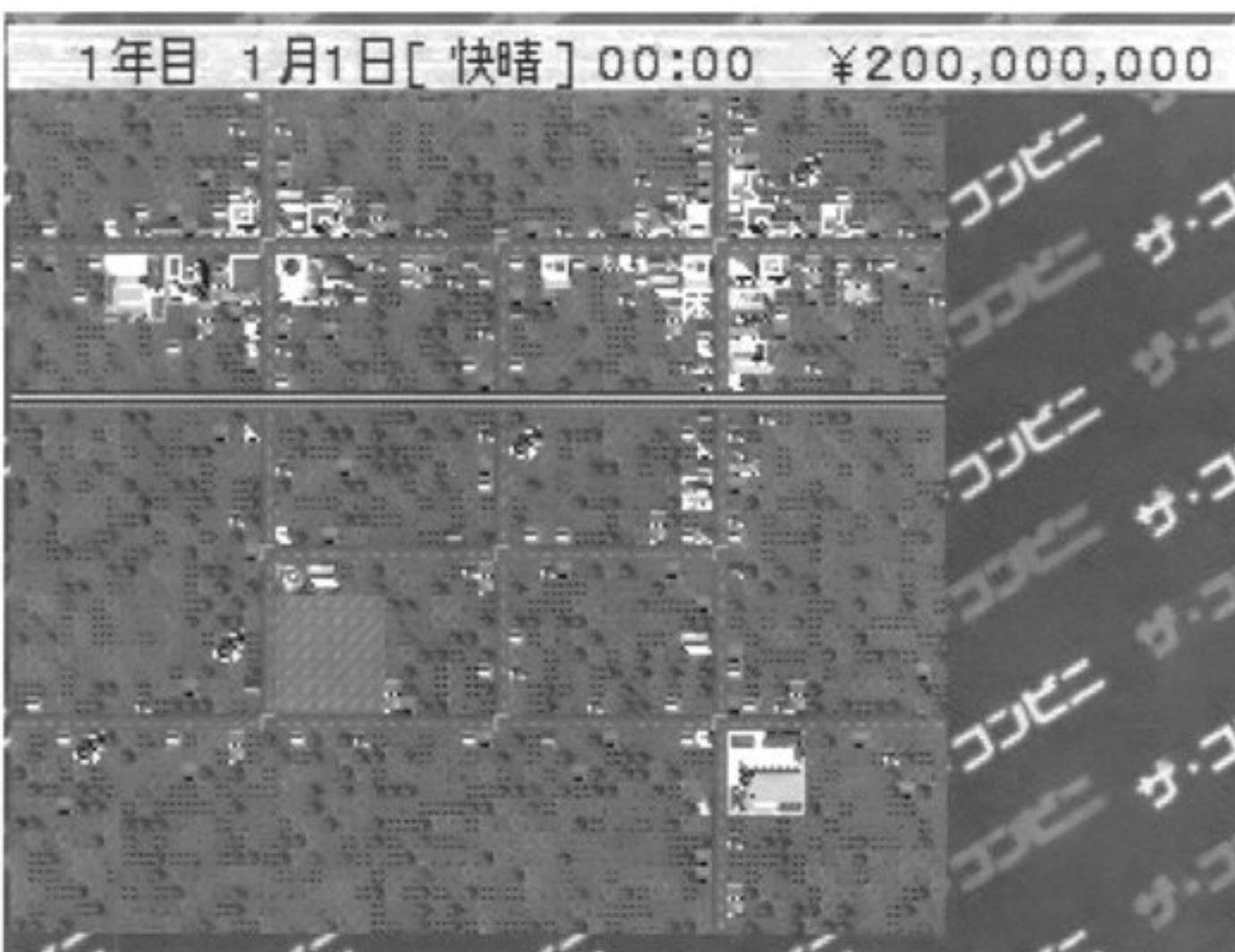
一般に、建物が多く建っている場所はお客さんが多く経営上都合がよい。しかし、マップをよく見ると、条件のよい場所はすでにライバル商店が進出しているはずだ。既存の店舗の近くにはお店を出すことができないので、未開発の土地の中から発展しそうな場所を探して出店地を選ばなければならない。

ザ・コンビニでは、町が発展するための要素として、地価が重要な位置を占めている。地価は、道路や鉄道に面した土地は上がりやすく、そうでない場所は上がりにくくなっている。そして、地価が一定以上になると、各種の建物が作られ町の人口(＝お客さん)が増加するのだ。まずは地価が上がりやすそうな場所を探すとよい。

●酒・たばこ・薬の販売権の入手も重要

出店地選びの条件として、酒やたばこ、薬の取り扱いも重要だ。これらの商品は人気が高く、お店に置けば来店客を大幅に増やすことができる。

しかし、これらの商品の販売権を入手するためには、高額な申請費用を支払わなければならない。またすでに権利を持っている店（ライバル商店）との間に一定以上の距離が必要になることに注意しなければならない。ただし、開店当初は資金的な問題からもすべての商品を置くことは難しいので、開店当初はたばこ・酒の販売権だけでもよいだろう。

1年目 1月1日[快晴] 00:00 ¥200,000,000

STEP2 お客さんが集まる魅力的な内装を作る

よい内装レイアウトを作るためには、内装に使用する棚や商品、お客さんの性質など、複雑に絡み合う要素をきちんと把握しておかなければならないが、ゲームを始めたばかりでいきなりここまで深く考えたレイアウトは難しいだろう。しかし、お店の内装レイアウトは、ザ・コンビニのもっとも面白い部分なので、納得のいくまで作り込みたいところでもある。ここでは、よりよい内装レイアウトを作るためのノウハウを解説していくことにしよう。

●お客さんを知ることが内装レイアウトの第一歩

自分でコンビニやスーパーに買い物に出かけた時のことを思い出すと、目的の買い物以外にもちょっとした無駄遣いをしてしまうことが多いことに気づくだろう。ザ・コンビニのお客さんにもそういった性質があり、本来の目的の商品以外に「ついでに欲しい商品」を持っている。この潜在需要を掘り起こせれば、お店の売り上げを飛躍的に上昇させることができるはずだ。

これを実現するためには、なるべく多くの商品がお客さんの目に入ればよいわけだが、それにはまずお客さんの行動パターンを知らなければならない。

お客さんの買い物時の行動を観察すると、入り口からお店に入り、目的の商品まで最短距離を歩き、レジで会計を済ませるという基本パターンがわかる。ということは、多くのお客さんが目的としている商品が入口から遠い場所にあれば、お客さんはそこにたどりつくまでに自然とその他の商品の前を通過することになるわけだ。

お客さんに人気がある商品は、弁当類や飲料、パン類で、この辺は実際のコンビニもほぼ同じだ。まずこれらの商品の配置を決め、そこまでの通り道に他の商品を配置していけばよい。

●通路のレイアウトに気を配ろう

前述のように、売り上げを伸ばすためにはお客さんに店内をくまなく歩いてもらうのが理想だが、棚ごとに細かく区切るような通路では、お客さんは最短距離を通って目的の商品へ進んでしまう。これを防ぐには、通路は店内を周回するようにレイアウトする必要がある。

また、通路のレイアウトは、お客さんの移動だけでなく、お店の仕事を効率よくこなすためのポイントでもある。お客さんと店員がスムーズに流れ、渋滞ができないレイアウトがもっともよく、そのためには通路の幅はできるだけ広く取りたい。

通路は最小の棚を1ブロックとすると半ブロック単位でレイアウトすることができるが、お客さんや店員が通路を対向するように歩いてきた場合、彼らがすれ違うためには最低でも1ブロック以上の幅が必要だ。これを無視すると、お店のあちこちですれ違えない人々の渋滞が発生してしまう。

●レジと社員休息室が内装設計のカギを握る

商品補充や清掃など、お店を維持していくための仕事が効率的にできるということも、内装レイアウトの大切な要素だ。

お店の運営に必要な内装アイテムは、レジと社員休憩室の2つだけだが、これらはどんな店舗でも必ず設置しなければならないし、1つずつしか置くことができないという制限がある。

社員休憩室は、店員が仕事で失ったスタミナを回復させることができる唯一のアイテムで、仕事の基点でもある。このアイテムは内装アイテムの中でも最大級の大きさを持つため、店舗の規模によって置くべき場所が大きく変わってくる。詳しくはレイアウト例を見てもらいたいが、基本的には店員が各種作業を行う時の動作距離がなるべく短くなるように配置する。

また、レジは買い物をするお客さんが必ず通過する重要なアイテムで、接客は主にここで行われる。実際のコンビニではレジを出入口の近くに配置している所が多いが、これはゲーム的には有効ではない。なぜなら、レジ前に会計待ちのお客さんが溜まってくると、お客さんで入口がふさがれてしまい、場合によってはまったくお客さんの出入りができなくなることがあるためだ。レジはなるべく出入口側にお客さんがはみ出さないような向きに置き、レジ前は最低でも1.5ブロック以上の広さを確保するようにしたい。

●店外のレイアウトも手は抜けない

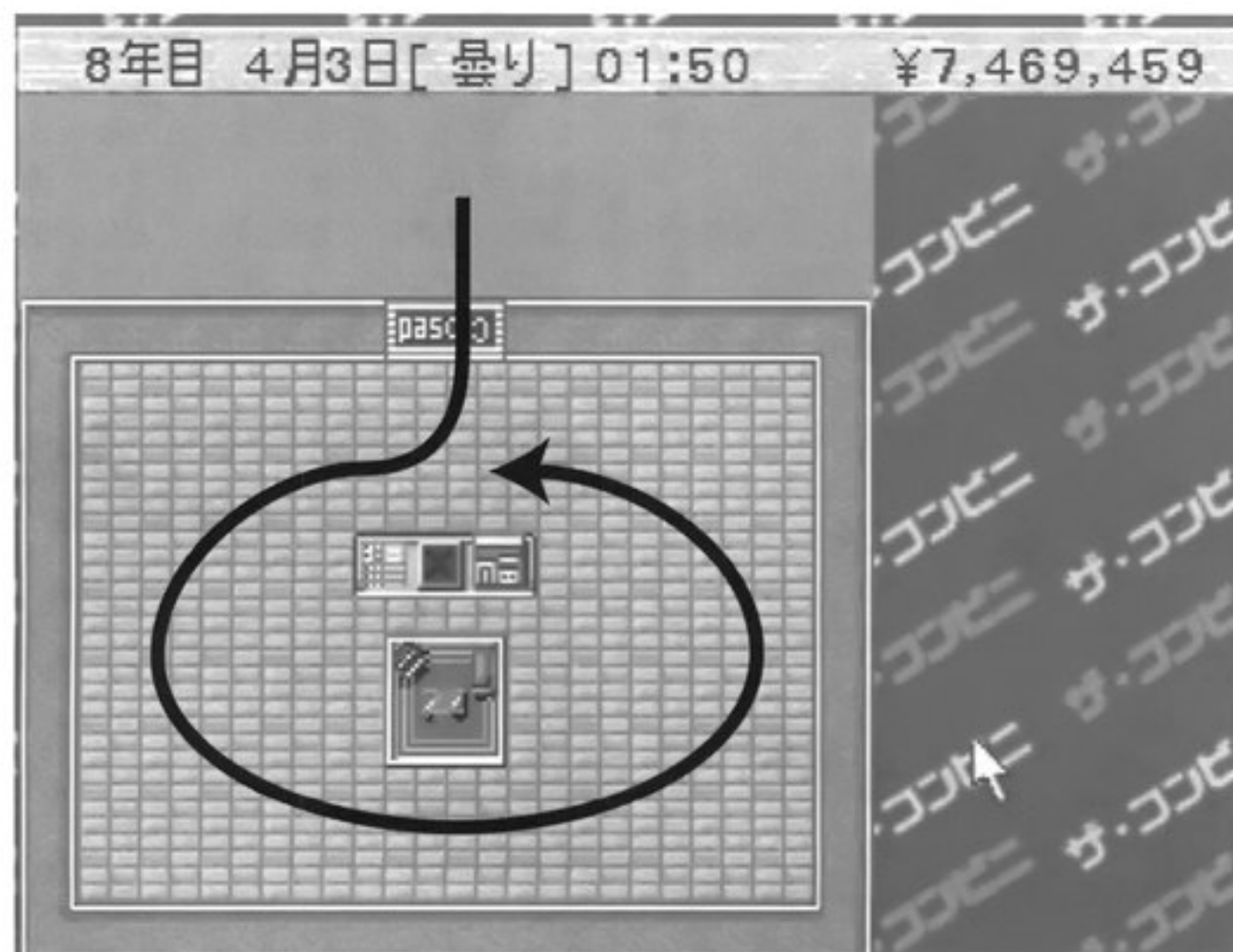
お店の前には、駐車場などを置くことができるエリアが用意されている。ここに置けるアイテムは、自動販売機以外は直接販売に関係しないため、設置すべきかどうか迷うだろう。しかし、これらはお客さんに対するサービスを向上させる能力を持つ数少ないアイテムなのだ。特に噴水は、維持費は多少高いものの、置くだけでサービスが30も上昇し、店員が成長していない開店直後や、大型店で散漫になりがちなサービスの能力を補強することができる。

また、車で来店するお客さんも多いが、車のお客さんは駐車場がないとお店に入ることができずに帰ってしまう。お店の人気には特に影響はないが、商売の機会を逃さないためには、いちばん安いもので構わないので、最低限は用意しておくべきだ。

やってはいけないレイアウト

行き止まりの場所にはお客さんが入りにくいため、全体の売上げが下がってしまうのだ。

半ブロックの通路はお客さんがつまりやすく、疲れたお客さんに怒られてしまうこともある。

お客さんの流れを積極的にコントロールする

来店するお客さんにより多くの買い物をしてもらうためには、なるべくたくさんの商品の前を歩いてもらう必要がある。そのためには、お客さんがお店の中を周回するようなレイアウトが理想的だ。

店舗サイズ別サンプルレイアウト

●スペースの有効利用が鍵になる小規模店

この規模の店舗では、商品の棚をおける場所はかなりせまく、多くの商品を置くことはできない。売れ筋の商品のみに絞った品揃えにするしかない。最低限揃えたい商品は、弁当類、パン類、冷たい・温かい飲料、菓子類、本類、酒類、たばこなど、実際のコンビニでも主力として位置づけられる商品群だ。また、社員休憩室の設置はレイアウト上の最大のネックとなり、サイズが2×2と全内装アイテム中最大の大きさである上、必ず設置しなければならない。これを店内に置いてしまうと、最低限の商品を入れることすら難しくなってしまうが、幸い社員休憩室は屋外に設置することが可能なので、思い切って外に出してしまうとよい。

●お客さんの流れを制御する中規模店

レイアウト的に、もっともやりやすいサイズがこの規模の店舗だ。量さえ欲張らなければすべての商品を置くことができ、レイアウトの基本要素をすべて詰め込むことができる。商品棚は壁に沿うように置き、両奥に人気商品を配置する。さらに中央のスペースには島状に商品棚を配置し、通路が店内を一周する形に作り上げる。レジは出口側のエリアの最深部（入口からもっとも遠い場所）に置くことで、入口→商品棚→レジという店内を周回する流れを作る。これでお客さんをお店の奥まで呼び込み、ほとんどの商品の前を通過させることができる。また、社員休憩室はレジに隣接させて配置し、店員がすぐにレジにつけるようにしている。

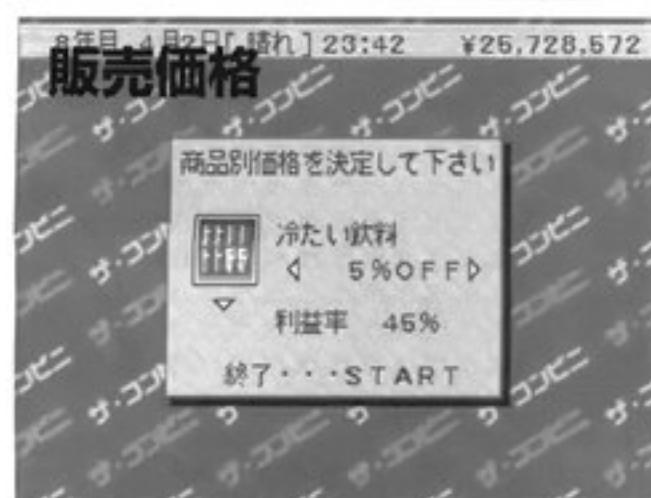
●散漫になりがちな棚を効率よく整理する大規模店

スペースが大きいため、思い通りのレイアウトが作れる。ただし、このサイズでは商品補充や清掃などに必要な動作距離が増えてしまうため、社員休憩室の置き場所に注意が必要となる。理想的な場所は店舗の中央部分で、ここならお店のあらゆる場所に対してもっとも移動距離の差が少なく、移動による店員のスタミナロスを最低限に抑えることが可能だ。レイアウト上レジが出入り口に向かっているが、お客さんがあふれないように、出入り口とレジの間に棚を置いてあるので心配はない。また、店舗が大型化した分、お客さんが商品を見つけにくくなっているので、奥にある商品や人気の低い商品の陳列には注目度の高い棚を利用する。

STEP3 営業方針の決定

お店のレイアウトができたら、本格的な開店の前に、お店の開店時間や、商品の販売価格を決定しておかなければならない。本店の営業方針は、今後開店する支店の基本的な営業方針となるので、特に販売価格率に関しては無茶な設定は避けること。

●販売価格率を決める

販売価格率の変更

販売価格率によって客足は激変する。価格に敏感なお客さんが欲しい商品の値段は安めに。

販売価格率は、商品ごとまたは全体で設定することができ、1%単位で変更することができる。とりあえずスタート時は100%でも問題はないが、販売価格率をうまく操作することで、より有利にゲームを進めることが可能になってくる。

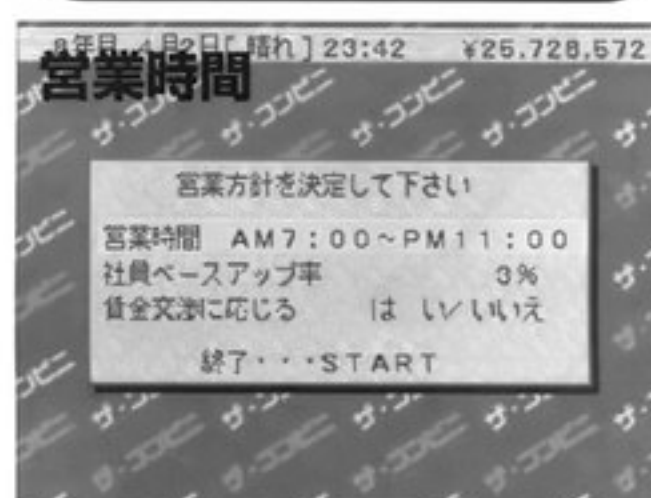
お店に来るお客さんにはさまざまな個性があるが、商品の価格に関してもそれが表れ、値段に敏感なお客さんは、ライバル商店よりも3～5%安めの値段をつけておくとたちまち大挙して押し寄せてくるようになる。販売価格率は全体的に下げても効果はあるが、現実の世界で価格に敏感なお客さんを想像してみて、それらのお客さんが欲しがる商品を集中的に安くするとより高い効果を得られる。

また上級のマップになると、放っておくとマップの人口が減少してしまうが、これも販売価格率の操作である程度防ぐことができる。町の住民は安い店があると、流出しにくいという性質がある。人口が減少するマップの場合、販売価格率を序盤では80%台に抑えて人口の定着と増加をめざし、増加が安定したところで徐々にあげていく。

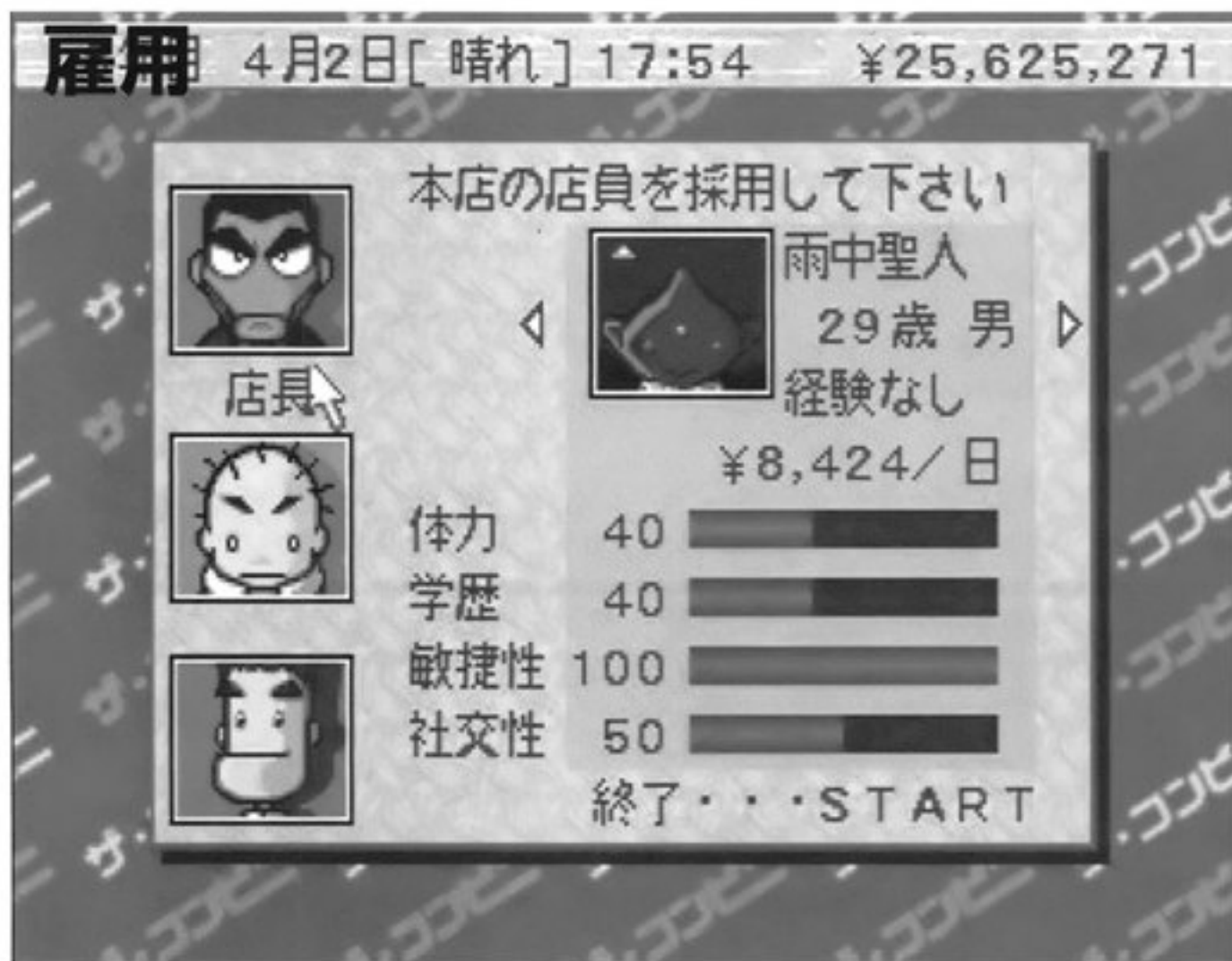
必要であれば100%以上の販売価格率に設定することも不可能ではないが、100%以上を設定してしまうと、お店の評価が下がってしまう。販売価格率は、お店の評価を上げる要素のうち、プレイヤーが直接コントロールできる唯一のものだ。お店の評価がクリアの条件になるシナリオでは、100%以上の販売価格率は、絶対に設定してはならない。

●営業時間の選択

営業時間は、何種類かのパターンを選べるようになっているが、開店当初で店員の能力が低い状態では、最低限「24時間」は避けるようにしたい。基本的にはAM7:00～PM11:00にしておけばほぼ間違いはないが、酒類など深夜に売れるものを商品の中心にするのであれば、深夜型の時間帯で設定してもよいだろう。時間限定型の営業から24時間営業に移る時のポイントとしては、清掃度を基準にするとよい。お店の清掃度が90以上で24時間に移行すれば、特別にすさんでしまうようなことはない。

営業時間の決定

周囲のお客さんの生活パターンが夜型か朝型かによって営業時間を変更しなければならない。

STEP4 店舗運営のポイントは店員の雇用と管理

店員の雇用

店員は店舗1軒あたり最大3人雇うことができる。店員候補者たちはそれぞれ異なる性格を持ち、それによって仕事の能力が決定する。お店の運営を円滑にするためには、少しでも能力の高い人物を選ぶことが必要だが、お店全体としては足りない能力を補えるような組み合わせで雇用する。

これまで、立地、内装、営業内容と開店の準備を進めてきた。ここからは、いよいよ最後の仕上げである店員の雇用だ。ザ・コンビニでは、プレイヤーが店舗の運営に直接手を出すことはほとんどできず、すべては店員の働きにかかっている。そのため、雇用時に店員の能力の把握に失敗すると、いままでの準備がすべて無駄になってしまう。大事なお店を任せるにたる人物を慎重に選びだすようにしよう。

●店員の雇用

店員は1軒のお店で最大3人雇用することができ、最低でも店長1人を雇用しなければお店を開くことができない。店員として雇用する人物のデータは、雇用の時点では性格に関するものが表示されるだけだ。この少ない手がかりから有能な店員を探すには、それぞれのデータを正しく理解しておく必要がある。

これらのデータの中で、能力を見切る上で重要なのは性格をあらわす4つの項目で、それぞれ以下の能力に影響している。

体力	仕事の持続力（スタミナ）の大きさ
学歴	レジ・セキュリティの最大値
敏捷性	商品補充の最大値と回避動作（お客さんをよける）の速度
社交性	サービス・清掃の最大値

この数値がすべて高い人物を雇用できればよいが、残念なことにそういった人物は数少ない。また、店員はライバル商店に雇われてしまうこともあるので、場合によっては一部の能力が低くても我慢して雇用しなければならないこともある。

そういった時は、店員同士の能力をお店全体としてとらえ、お互いに補強しあえる組み合わせで雇用する。定員の3人を雇うとして、店長にはすべての能力が平均的に高く、教育力が80以上ある人物を雇用。2名の店員には、商品補充に強い体力型（体力・敏捷性が高い）と、レジや清掃を得意とする社交型（体力・社交性が高い）の人物をセットで雇用するとよい。

もし最初の雇用で十分な店員が集まらなくても、いったんその店員でお店を開き、直後に新規雇用を行えば、そこには新しい候補者があらわれている。能力の高い店員がそろうまでこれを繰り返すことで、理想的なスタートをきることができる。

これら店員の性格をきちんと理解していれば、能力が低い人物を雇ってしまう心配はないが、能力が高い人物であっても、能力の伸びるスピードが遅い者が存在するので注意が必要だ。

店員の各能力は、能力分岐ポイントまでは急速に伸び、それ以降は最大値まで緩やかに伸びていくようになっている。しかし、このデータは画面上に出るものではないためプレイしながら様子を見るしかないが、一部の店員については「おすすめ店員」のデータの中にまとめておいたので、参考にするとよいだろう。

●店員の異動と新規雇用

チェーンが大きくなってくると、新規開店するお店のために新たに店員を雇ったり、お店の能力を平均化するために店舗間で店員を異動させなければならない場面がでてくる。

新規開店の店舗の場合、基本的には既存の店舗からは店長候補者のみを異動させ、残った店員の枠に新規雇用の人物をあてる。店長を引き抜いた店舗には、残った店員の中から新たな店長を選択、空席になった分を新規雇用した人物で穴埋めをする。これは既存の店舗から大量に異動をおこなうと、異動元の店舗の評価が大幅に低下してしまい、それらの店舗の顧客を逃がしてしまう可能性が高いためだ。

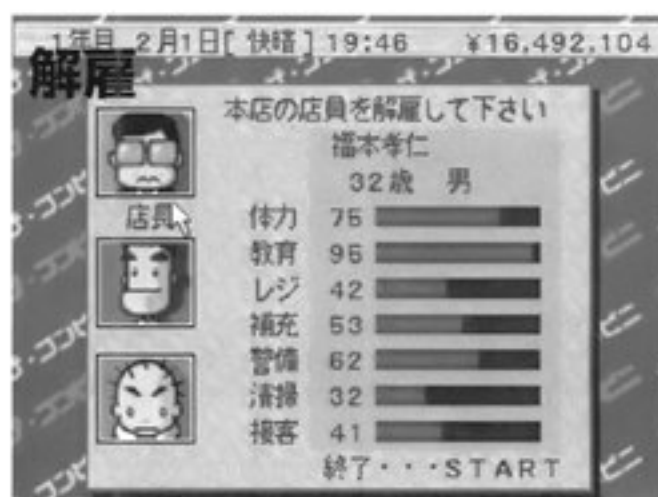
既存の店舗間での異動もそうだが、異動は店舗間の能力を平均化することが目的であるため、異動先と異動元のバランスをチェックしてから行いたい。

また、何らかの都合で店舗を売却する場合、その店舗にいる店員は自動的に解雇されてしまうので、事前に使える店員を他の店舗で雇用している能力の低い店員と入れ替えておくとよい。

●賃金交渉

店員の時給は、店舗を開設する時に決めたベースアップ率で上昇していくが、この定期昇給の他に賃上げ交渉をしてくる店員が出現する場合がある。

店員がプレイヤーに対して賃金交渉を持ち掛けてくる頻度は、マップの難易度である程度決まっている。初級のマップでは基本的に賃金交渉は持ち掛けてこないが、中級マップでは時たま持ち掛けてくるものが出現する。さらに上級マップでは、頻繁に交渉を持ち掛けてくる上、昇給率を大幅に吹っかけてくるものまであらわれる。店員によっては、雇用した当日に大幅な昇給を求めてくることもある。不当な賃上げ要求は拒否しても店員はあきらめるだけだが、正当と思われるものを拒否してしまうとその店員はお店を辞めてしまう可能性が高い。大まかな見切りポイントは、金額的には能力単価が20円台かそれ以下の場合は正当な要求の範囲と考えられ、30円台は怪しく、40円台以上は不当な要求としてよいだろう。

店員の解雇

どうしても能力が伸びない店員を解雇して新たに店員を雇うことも場合によっては必要だ。

店員の異動

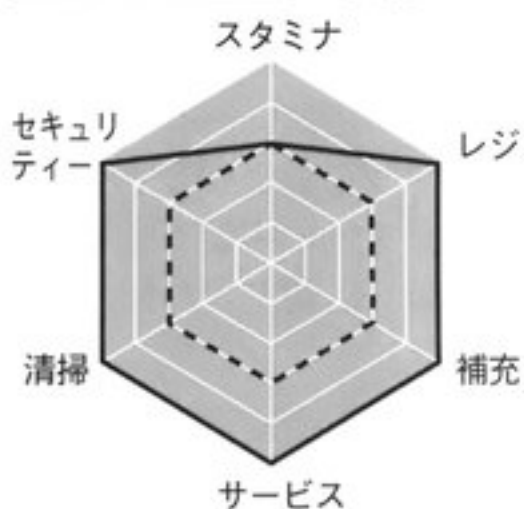
チェーンのお店全体がバランスよく運営されるように、ときどき店員の異動をおこなうとよい。

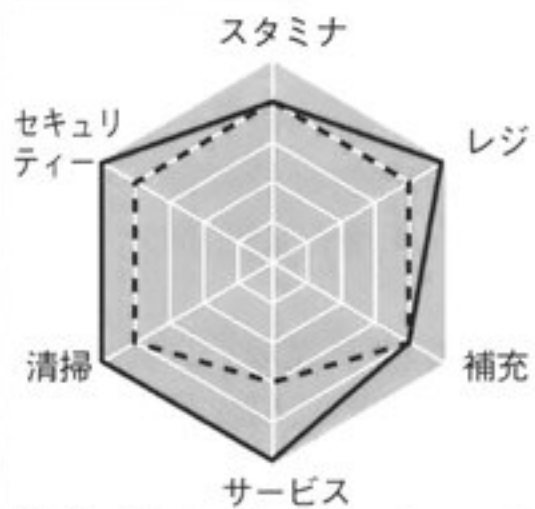
おすすめ店員

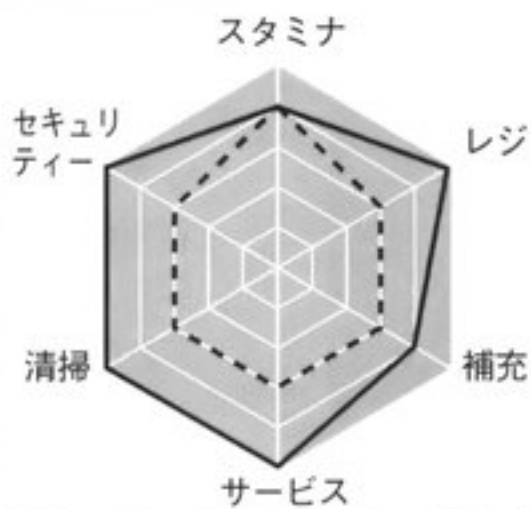
●グラフの見方　──各能力の上限値　……能力分岐ポイント

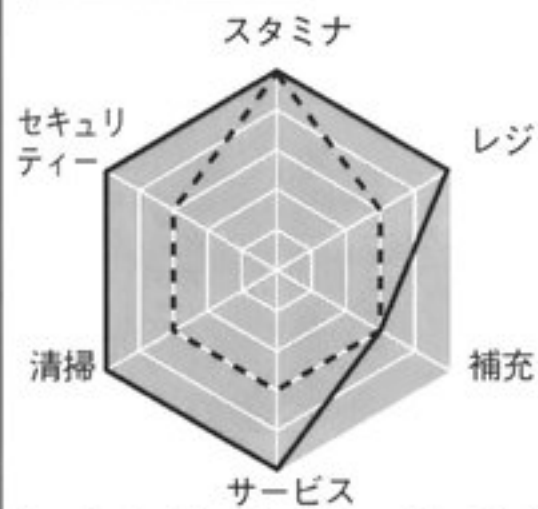
万能型（店長むき）

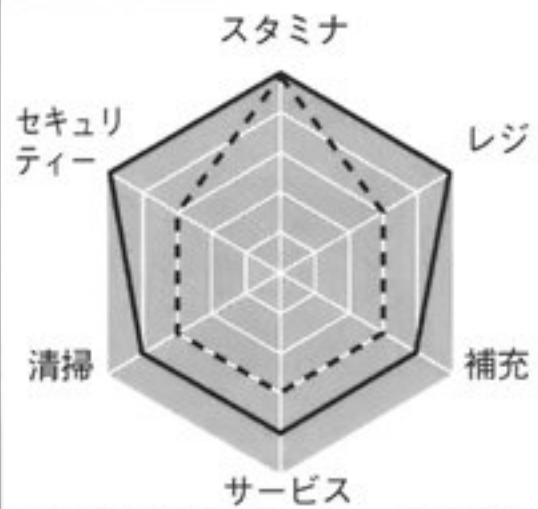
店長に任命された人物は、いままでの経験で得た能力を店員に伝えることができる。これは教育力が高いほど店員に伝わりやすくなるが、店長自身が持っていない能力は伝えることはできない。このため、店長に必要な条件としては、各能力が平均的に高く教育力が高いこととなる。

■里中　涼子
■年齢 18
■性別 女
■時給 270
■教育 90

スタミナが多少足りないが、その他の能力は良好。肉体型の店員とセットで。

■福本　孝仁
■年齢 32
■性別 男
■時給 310
■教育 95

教育力が高く、他の能力のバランスもよい。成長が早いため序盤では最強。

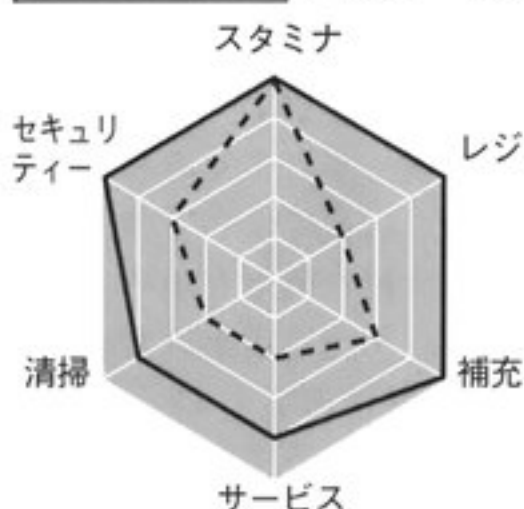
■金田　哲也
■年齢 36
■性別 男
■時給 330
■教育 85

最良ではないがバランスのよい人物。補充能力を補強する店員と組ませたい。

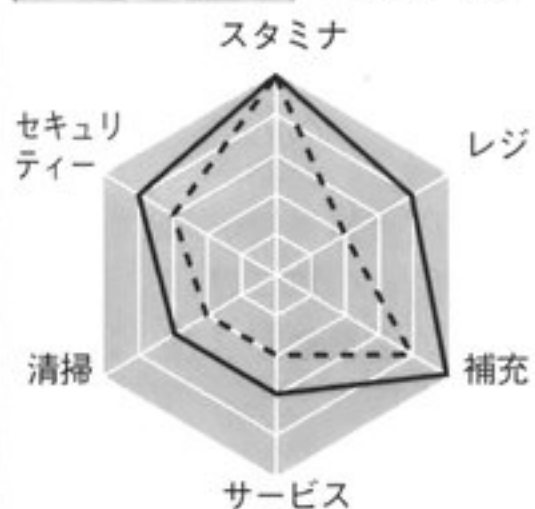
■竹中　小百合
■年齢 28
■性別 女
■時給 280
■教育 80

高い能力が多いが、補充に大きな穴がある。若いので時給が安いのは魅力だ。

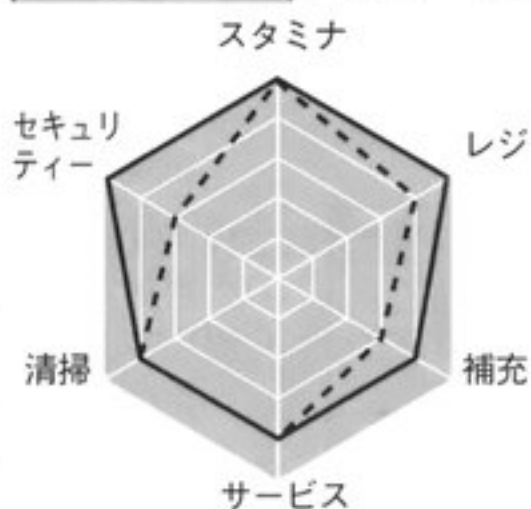
■今野　京介
■年齢 21
■性別 男
■時給 280
■教育 85

万能型だが各能力は低め。教育は高いので、他の候補者がいない時は店長に。

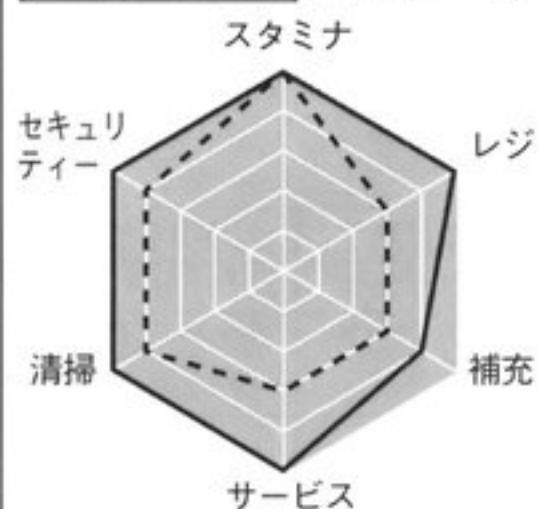
肉体型（商品補充向き）

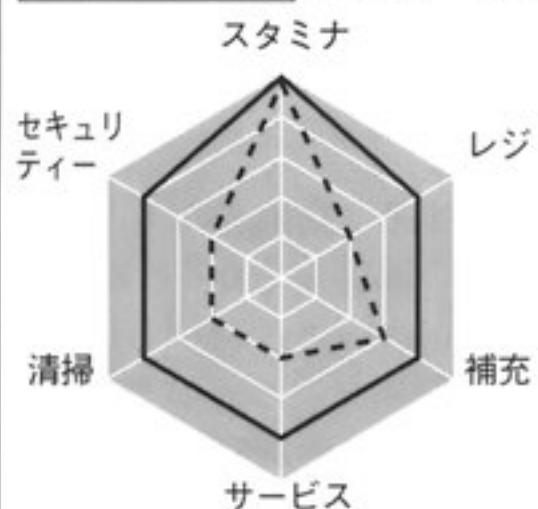
スタミナが比較的高く、敏捷性が高いのが肉体型店員の特徴だ。彼らの得意とする仕事は商品補充など、お客さんをかき分けながら長時間店内を歩きまわるものであるため、社員休憩室になかなか戻れないことが多い。特に歩く距離が長い大型店ではスタミナの数値が大きい店員が必要になる。

■菅原　文夫
■年齢 42
■性別 男
■時給 330
■教育 70

肉体型としてはバランスのよい能力で使い勝手はよい。成長が遅いのが難点。

■的場　丈二
■年齢 19
■性別 男
■時給 260
■教育 60

完全な肉体型の店員。サービス系は期待できないので、他のサポートが必要。

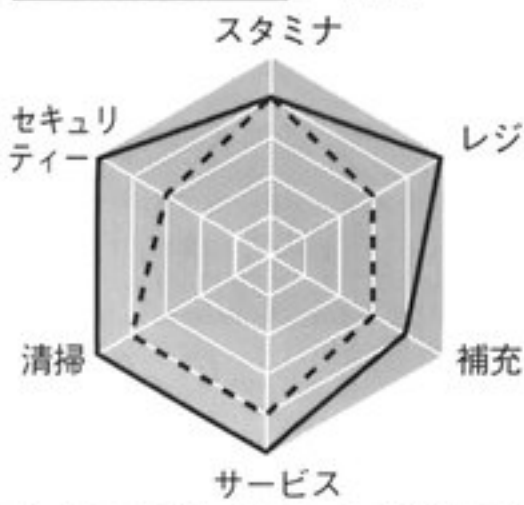
■長沢　達也
■年齢 34
■性別 男
■時給 310
■教育 80

体力だけでなくレジはサービス系並みの能力を持つ。成長が早いのが魅力。

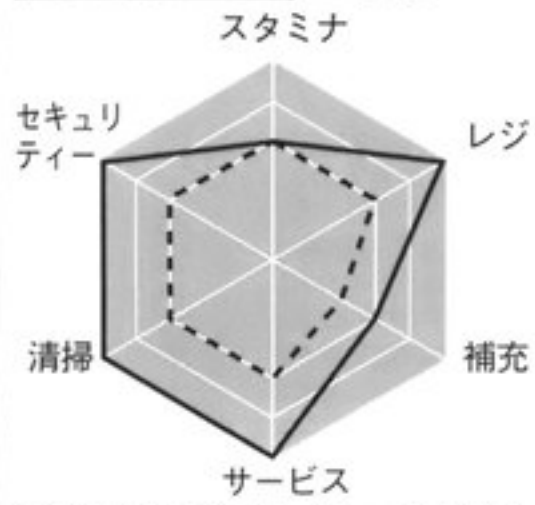
■中山　光次
■年齢 17
■性別 男
■時給 260
■教育 75

万能型といってもよい能力の持ち主。店長以外ならどこにでも使えるだろう。

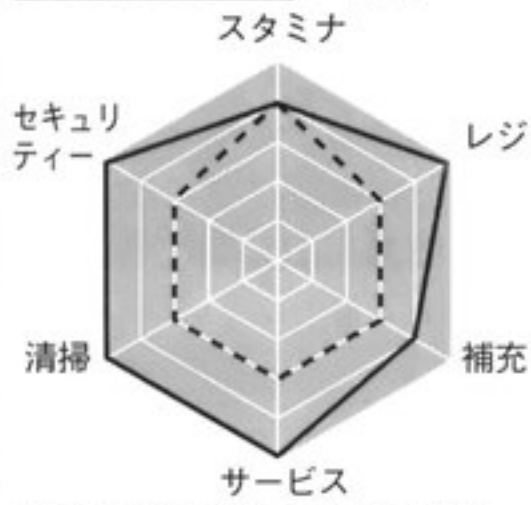
■佐々木　信雄
■年齢 20
■性別 男
■時給 270
■教育 65

スタミナ以外にはあまり取り柄のない人物。補充能力を補強したい店に配置。

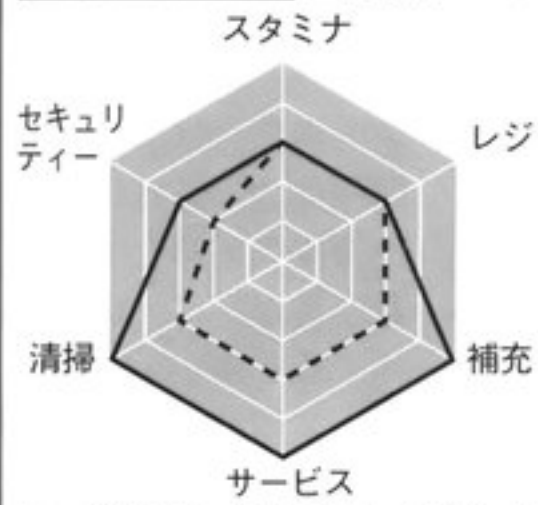
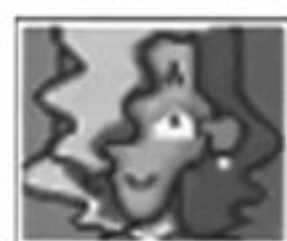
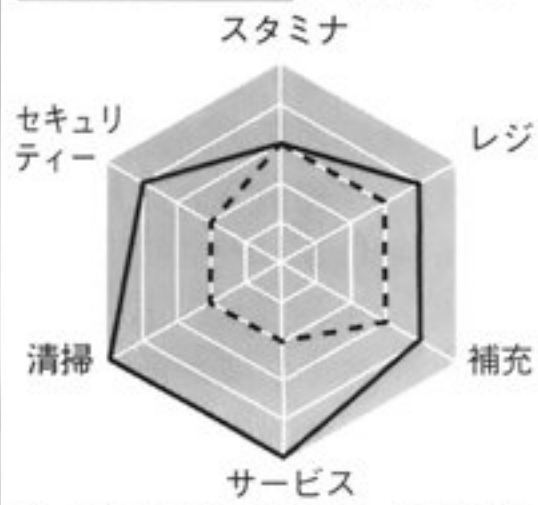
サービス型（レジ、清掃向き）

レジなど直接お客さんに触れる機会が多いサービス型の店員に必要な能力は社交性の高さと賢さだ。そのため、このタイプには女性が多いが、全体にスタミナに難があるケースが多い。必ず肉体型の店員と組み合わせることが、このタイプの店員を雇う時の条件といえる。

■杉村　真知子
■年齢 32
■性別 女
■時給 300
■教育 80

サービス型としてはもっとも能力が高い店員。成長も早く扱いやすいだろう。

■奥平　康夫
■年齢 51
■性別 男
■時給 340
■教育 80

高齢のためスタミナがないのが難点。その代わりレジ能力は最強だ。

■田中　幸子
■年齢 44
■性別 女
■時給 330
■教育 75

平均的に能力が高くバランスがよい。もう少し教育があれば店長だった。

■吉田　有紀
■年齢 24
■性別 女
■時給 270
■教育 70

サービス型は一般にスタミナが低いものが多い。肉体型のサポートは必須。

■忍田　信子
■年齢 39
■性別 女
■時給 320
■教育 65

サービス型だがレジは苦手。清掃が間にあわずにすさんでしまったお店に派遣。

STEP5 お客さんを呼ぶために

お店の売り上げを伸ばすためには、まずはお客さんに来てもらわなければならない。たくさんのお客さんをお店に呼ぶことが、コンビニの経営ではもっとも大切なことだ。お客さん集めが、お店を開店してからのプレイヤーの重要な仕事になる。

●お客さんはどこから来るのか

お店を開店して最初に把握しておかなければならないことは、このお店の商圏に何人のお客さんがいて、それがどんな人達であるかということだ。マップ上の人口は、調査画面をみればすぐにわかるが、これは大ざっぱであまり役に立たない。必要なのは、お店に来てくれるお客さんの人口だ。

お店に来るお客さんは、お店の周りに住んでいるか勤めている人だということはわかる。お客さんの行動半径は、交通手段によって異なるが、もっとも人数が多いのが徒歩のお客さんだ。彼らの行動半径は、住んでいる建物から半径約20エリアの範囲になる。つまり、お店から20エリア程度の距離にある建物がお店の主な商圏だ考えてよい。この範囲に会社が建っていればサラリーマンやOLがいるし、学校が建っていれば学生が主なお客さんになってくれるわけだ。各建物を調べると、その建物にいる人口を知ることができる。彼らがお店の経営を支えてくれる大事なお客さんになるのだ。

●アンケートでお店をバージョンアップ

お店を訪れるお客さんは、ひとりひとり欲しいものや行動パターンが異なっている。これを把握することで地域に合ったお店作りが可能になるのだ。

来店したお客さんをクリックすると、お客さんが今もっとも欲しいものや所持金などが表示される。お客さんをひとりひとりクリックしていくのは面倒かもしれないが、お客さんの性質をよく分析すれば、お店に必要な商品を揃えやすくなるので、なるべく多くの人のデータを集めるようにしたい。

さらに、調査画面ではお客さんから「買った商品BEST８」と「買いたかった商品BEST８」の２つについてアンケートをとることができる。前述したお客さん個人のデータでは、潜在的に欲しい商品を知ることはできなかったが、このアンケートをある程度の期間にわたって取っておけば、今お店で何が売れているかということとともに、何が足りないかを知ることができる。「買いたかった商品」で上位の商品は、お客さんに求められているにもかかわらずお店に置いていない商品ということで、早急にお店に置く必要がある。

●宣伝でイメージアップ

お店の人気が低いとお客さんがなかなか来てくれないが、宣伝で人気を上昇させることで、客足を伸ばすことができる。

宣伝は５種類あり、価格の高い宣伝ほど人気度が上昇する。しかし、最大の広告効果を持つテレビCMでは1000万円もの費用がかかってしまい、気軽に出せる額ではない。しかも、宣伝の効果は数日でなくなってしまうため、効果を持続させるためには、複数の広告を連続して出すことが必要だ。高価な単発の宣伝よりも、効果は低くても連続して出せるものの方が長い目で見ると安定した人気が得られる。効率的な出し方としては、新聞広告とダイレクトメールを軸に、資金次第でテレビ・ラジオCMを組み合わせればよいだろう。

●建物を誘致する

お店は、万引きや強盗など、常に犯罪に狙われている。それを防ぐためにはお店のセキュリティを高くしなければならないわけだ。具体的にはお店の売り上げが一定以上で、人気がセキュリティを上回ると犯罪が起きやすくなる。店員だけでセキュリティを上限まで伸ばすのは難しい。そこで、セキュリティを強制的に上昇させる効果を持つ交番と消防署をお店の近くに誘致するのだ。なお、同じセキュリティを上昇させる建築物でも、交番は強盗や万引きを防ぎ、消防署は火事を防ぐ効果を持っている。片方を誘致するだけでも相当な効果はあるが、誘致資金に余裕があれば、両方とも誘致したいところだ。これらの建物は買い物人口も持っているため、序盤の経営の助けにもなる。

これ以外の建物はマップの人口増を目的として誘致する。プレイヤーがマップの人口に直接干渉できる唯一の手段であるため、マップクリアの条件に人口が重要である場合は積極的に行いたい。

誘致でお客さんを増やす

建物を誘致することで、お客さんの数を増やすことができる。交番を誘致すれば犯罪も防げる。

宣伝でイメージアップ

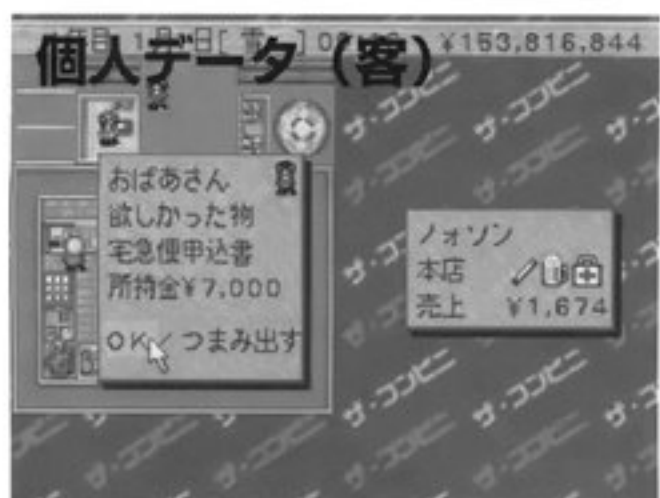
お店の人気を急速に上げるためには宣伝が必要だ。費用はかかるがその分の効果は見込める。

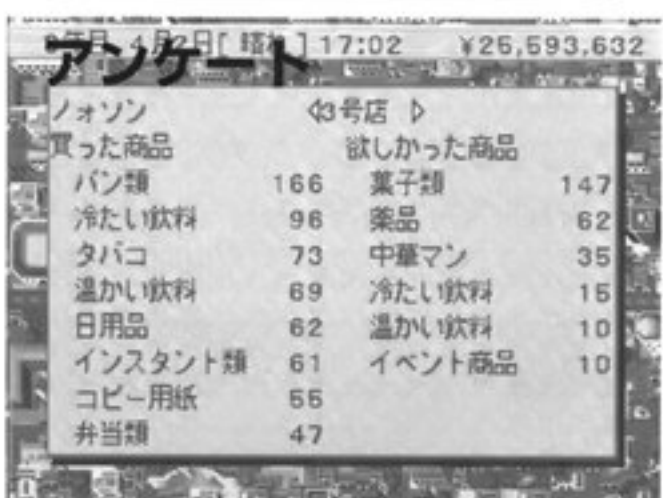
交番・消防署の効果と影響範囲

店舗から半径（四角いエリアで）7エリア以内にある交番、消防署（1エリア単位で）がその店舗に効果をあらわす。

★交　番	セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…10点 大きさ…2×2=4エリア（40点）
★消防署	セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…5点 大きさ…3×2=6エリア（30点）

上記の場合、交番は1エリアのみがかかっているので、10点が加算。消防署は全エリアがかかっているので5点×6=30点が加算、合計で40点が店舗のセキュリティ度に加算される。

お客さんに聞く

誰が何を欲しがっているのか、お客さん個人個人の嗜好を捉えることで運営方針を微調整する。

アンケートを活用しよう

効率のよいお店作りのために、アンケートで売れ筋を調べてお店の商品構成を変更する。

STEP6 ライバル商店との付き合い方

どのマップにも必ず存在するライバル商店。顧客を独占するためには残らず追い出したいところだが、シナリオをクリアするためには彼らの力を利用した方が都合がよい場面もある。ライバル商店とうまく付き合いながら、最後には勝ちを納める方法を考えてみよう。

●ライバルを倒せ

ライバル商店の進出を阻止するためには、まず出店の条件が整わないようにしてやればよい。

ライバル商店は、サンプルレイアウトを利用して内装を行う。そのため、その内装に申請が必要な商品が置いてあると、申請が取得できる場所にしか支店を開業できない。この性質を利用して、事前に販売権を取得させた自分の支店（この場合、商品を実際に販売する必要はない）を、申請が必要な商品のエリアを接触させるように展開していけば、自分のお店の近くにライバル商店が支店を出すことを阻止できるわけだ。

ここからライバル商店を撤退に追い込むためには、さらに攻撃的な手段を用いる。

ライバル商店から徒歩のお客さんを完全に奪える20エリア以内の距離で、たばこ・酒が取得できるぎりぎりまで近づき出店していく。このお店には、各店舗から選りすぐった優秀な店員を配置し、さらに販売価格率は赤字すれすれまで落としておく。また、資金的に可能であれば、さらにこの種の店舗をライバル商店を中心にした東西南北の４方向に順次出していく。

こうして赤字になったライバル商店は、ほどなくマップ上から撤退していくはずだ。ただし、ライバル商店の本店は、支店が残っている限り赤字になっても撤退しないので、ライバル商店に対しては支店から順番に攻めていくことが必要だ。

●ライバルと共存

以上のようにすれば、ライバル商店を撤退させることは、難しいことではないが、マップの条件を早くクリアするためには、攻撃よりも共存を狙った方がよい場合がある。マップの地価は、STEP1で示した条件の他に、利益の上がる店の影響でも上昇する。その影響は複数が重なり合えば効果が相乗されるため、既存のライバル商店の近くに出店してお互いの影響範囲を重ねていくようにすると、ライバル商店と自分のお店の中間に地価の急上昇するエリアが作られる。その地域は建物ができやすくなりマップの発展を大きく加速することができるのだ。

マップの人口が少ないゲーム序盤などでは、無理にライバルと敵対せず、お互いの利益を図りつつ経営を行うことも必要な判断だといえる。

ライバル商店を調査

有利に商売を進めるためには、ライバル商店の経営状況を把握しておくことも重要だ。

STEP7 マップ攻略

比較的人口が多く、地価の上昇率も悪くはない。クリアのためには駅ができるように仕向けるが、駅はマップの人口が一定以上の時に作られるため、鉄道を中心にマップを発展させるとよい。また、このマップでは自分のお店が発展しなくてもクリア可能なので、実験的なお店を作ってデータの収集をしておけば今後の役に立つだろう。

●人　口…………2179人
●資　金…200,000,000円
●ライバル商店の数……2店舗

初級マップ　都庁を誘致する

初級マップということで、マップも発展しやすく、資金も２億円と潤沢に用意されているため、プレイ上特に不安な要素はないので、初めてでも安心してプレイできる。

このマップの目的は、役場用地に都庁を誘致することだが、スタート時のマップはまだ村でしかないため、役場用地には何も建っていない。マップが発展して人口が増えると、それによって上級の役所が誘致されるようになっている。

役場用地に役所が誘致されるための条件は、

町役場　　5000人以上
市役所　　10000人以上
区役所　　20000人以上
都庁　　　30000人以上

となっていて、このマップをクリアするためには、人口を３万人以上にすればよいということになる。

人口を増加させるためには、むやみにお店を開くよりも、ライバル商店の影響力を利用して、地価が急上昇するエリアをなるべく多く作った方が効率がよい。そのため、最初のお店はライバル商店の本店になるべく近い場所で、さらに地価を上昇させる要因となる道路または鉄道と道路の交差点に開くとよいだろう。

ライバル商店のプレッシャーで、序盤は商売的に苦しい展開になるが、販売価格率を下げることで来客数を確保していけば、いきなり倒産してしまうようなことはない。

本店を開くのと同時にライバル商店の２号店を買収する。この場所はすでに多くの建物があり、スタート直後から十分な売上げが見込める。本店が黒字になるまでは、このお店がチェーンの中核として機能することになるので、なるべく能力の高い店員を配置しておくことが必要だ。

ザ・コンビニでもっとも人口の多い建物は駅だ。駅が多くできるとかなりの人口が稼げるため、なるべく多くの駅ができるようにしたい。駅ができるためには、鉄道沿線の地価が一定以上であることが必要なため、２号店以後は鉄道付近の地価が上昇するようにお店を展開していくとよい。

道路や鉄道が多く地価が上昇しやすい条件が整っているため、営業的には問題がない。ただし、マップ内の人口が散らばっているため、序盤のお客さん確保には多少てこずるかもしれない。中盤以降は、お客さんが集中しやすい交差点をねらって支店を展開していくとよい。

中級マップ　お店を10店建てる

●人　口	…………1880人
●資　金	…150,000,000円
●ライバル商店の数	……3店舗

ライバル商店は3店と多いが、マップの人口は初級よりも減少しているため、競争は激しくなるだろう。しかし、道路が多く、鉄道が2本も通過しているため地価の上昇率は高いと考えられ、発展のスピードには問題がない。

ところが、地価が上昇しやすいということは、同時に出店コストがかさんでしまうということでもある。チェーンを10店舗にすることが目的になるこのマップでは、地価の上昇をにらみながら、いかにすばやく店舗数を増やすことができるかが勝負の分かれ目になる。

まず、本店の出店場所としては中学校付近の交差点がよいだろう。スタート時の建物は比較的少ないが、発展しやすいマップであるだけに、将来的には十分発展する見込みがある。それよりも、ライバル商店と距離をとることで、地価の上昇に対する影響力が相乗しないようにしたほうが、この先の店舗展開にとっては有利に働くはずだ。

さらに、スタートと同時にライバル商店の支店2店を買い取ってしまう。買収にかかるコストは店舗評価額の2倍が相場で、資金的に不利と思われるかもしれないが、資金を大量に必要とする多店舗展開のためには収益の高い店舗は不可欠なのだ。初期資金は1億5千万円だが、2店を同時に買い取っても1千万円以上の資金が残るため、経営上の問題はない。ただし、買い取ったばかりの店舗は、店内レイアウトがサンプルのままであるため、早急にレイアウトの変更を行う必要がある。また、店員の状況も調べ、能力の低い店員は序盤のうちに入れ替えてしまった方がよいだろう。

発展しやすいマップだけあって、ライバル商店の動きも活発だ。これを封じ込めるためには、地価の調査を怠らず、ライバル商店が出店しそうな場所に先手を打って出店していくしかない。マップの面積があまり広くないため、ライバル商店に場所を取られてしまうと、出店場所がなくなってしまう可能性もあるので注意が必要だ。

上級マップ　オーナー評価を★★★★★にする

●人　口	…………1424人
●資　金	…150,000,000円
●ライバル商店の数	……1店舗

全マップ中もっとも人口が少ないため、序盤の展開が重要になる。ライバル商店が1店舗しかないため出店場所は自由に選択できるが、マップ全体を見渡してみると、道路が少なく地価を上昇させる要因に欠ける点が気になる。鉄道もマップ上方の片寄った場所にあり、マップ中央部から左下部にかけてはかなり発展しにくいと考えられる。このため、最初の出店場所としては、現在人口が集中している地域の発展を強化できる場所を選ぶべきだ。候補地としては、ライバル商店が出店している地域と、役場用地の付近の2個所があげられるが、有望なのはライバル商店と役場用地の間に挟まれた地域だ。この場所は道路と道路の間隔が狭く、マップ中でもっとも地価の上昇が見込める。ここを中心に、マップの発展に合わせて少しずつマップ左側の地域に店舗を広げていく。

クリア条件であるオーナー評価の基準については、表を参照してもらいたいが、それぞれの要素を上昇させるためにもっとも重要になるのが、商品の販売価格率の設定だ。販売価格率は、来店客数と、マップの人口の定着に影響力があり、これを100%から下げていくと、その下げ幅が大きいほど来店客とマップの人口が増加する。とはいっても、赤字になるほど下げる必要はなく、各商品の平均で80～90%台にしておけばよいだろう。販売価格率を下げると総売上げに多少影響がでるが、これは増加する来客で十分にカバーできるので心配はない。

人口や道路など、すべてがマップ右上に片寄っている。全体の人口が少ないことがあって、これ以外の地域では商売は成り立たないと考えられる。店舗同士の影響力を重ねあわせることで地価を上昇させ、それを足がかりに支店を増やしていくことが早期クリアへの道だといえる。

●オーナー評価の算出方法

	店舗数	来客数	年商	人口	店舗評価
★	2店以上	5万人以上	1億円以上	3千人以上	10以上
★★	4店以上	10万人以上	2億円以上	8千人以上	30以上
★★★	6店以上	20万人以上	3億円以上	1万4千人以上	50以上
★★★★	8店以上	40万人以上	4億円以上	1万8千人以上	70以上
★★★★★	10店以上	50万人以上	6億円以上	2万人以上	90以上

注　店舗評価の算出方法（評価額＝売却値）
評価額＝店舗敷地内の合計地価＋建物代／2＋内装費＋在庫商品仕入値

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 06 18

❶性別

男性　1

女性　2

❷年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業

01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　サターン通信
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼読者プレゼントにはどんな賞品を希望しますか？

01　テレフォンカード
02　Tシャツ・スタジャンなど
03　非売品のキャラクターもの
04　ゲームソフト
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？

01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときに出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）新世紀エヴァンゲリオン デジタル・ライブラリ
05　（特報）スーパーロボット大戦F
06　（特報）森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」
07　（特報）ラストブロンクス
08　（特報）ロストワールド
09　（特報）バイオ ハザード
10　（特報）CULDCEPT（カルドセプト）
11　（特報）AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
12　（特報）幻想水滸伝
13　（特報）機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
14　（特報）RONDE～輪舞曲～
15　（特報）プリンセスクラウン
16　（特報）グランディア
17　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
18　（特報）Tactics Formula One
19　（特報）ゼルドナーシルド
20　（特報）DESIRE(デザイア)
21　（特報）LAST GLADIATORS Ver.9.7
22　（特報）トランスポート タイクーン
23　（特報）卒業Ⅲ～Wedding Bell～
24　（特報）デッド オア アライブ
25　（特報）サムライスピリッツ天草降臨
26　読者コーナー／DREAM ACCESS
27　セガプレス
28　セガサターンソフトデータバンク
29　（攻略データ・フォーカス）ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
30　（特集）今年の夏休みはアニメ映画を見よう
31　御意見無用ーAnarchy in the Nippon-キャラクター大紹介
32　パッションラングリッサー
33　アラウンド　ザ　デジアナワールド
34　NEW RELEASE TITLE
35　（COMING SOON）卒業S
36　（〃）Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2
37　（〃）スレイヤーズ ろいやる
38　（〃）VIRUS(ウイルス)
39　（〃）ラングリッサーⅣ
40　（〃）あすか120％リミテッドBURNING Fest.LIMITED
41　（〃）怪盗セイント・テール
42　（〃）ファンタズム
43　（〃）ウィズ
44　（COMPLETE GUIDE）ウィリー ウォンバット
45　（〃）真説サムライスピリッツ武士道烈伝
46　（〃）エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
47　ボンバらなきゃハドソン（仮）
48　SNK WORLD'97
49　BAN'PRESTO
50　七ツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
51　AM3研 Rush!!
52　電脳戦機バーチャロンX OVER
53　AM2研 EXPRESS WEEKLY
54　セガサターンソフトレビュー
55　裏技 a GO GO!
56　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 i miss you.
002 悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲～
003 悪魔全書2（仮称）
004 あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED
005 AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
006 維新の嵐
007 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
008 ヴァンダルハーツ～失われた文明
009 ヴァンパイア セイヴァー
010 Wizard's Harmony2
011 WHIZZ（ウィズ）
012 VIRUS(ウイルス)
013 宇宙のランデブー～RAMA～
014 ウルトラマン図鑑2
015 英雄志願 GAL ACT HEROISM
016 SNK ファン-CD餓狼伝説編
017 X-MEN VS. STREET FIGHTER
018 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
019 R?MJ　The Mistery
020 エルフを狩るモノたちー花札編ー
021 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
022 音楽ツクールかなでーる2
023 仮面ライダー作戦ファイル1
024 CULDCEPT
025 GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
026 ガンフロンティア／アーケードギアーズ
027 機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY
028 機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
029 きゃんきゃんバニー・エクストラ
030 究極タイガーⅡ PLUS
031 銀河英雄伝説　plus
032 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
033 金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
034 グランディア
035 GRANDRED
036 Cross Romance（クロスロマンス）～恋と麻雀と花札と～
037 黒の断章
038 幻想水滸伝
039 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
040 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
041 古伝降霊術　百物語
042 こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻
043 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
044 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
045 サウンドノベルツクール2
046 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
047 サムライスピリッツ天草降臨
048 三国志Ⅳ with パワーアップキット
049 GT24
050 Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
051 実況Jリーグサッカー
052 実況パワフルプロ野球'97（仮称）
053 シミュレーションRPGツクール
054 出動！ミニスカポリス
055 シルエットミラージュ
056 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
057 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・ライブラリ
058 神罰　人生の意味
059 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
060 スーパーアドベンチャー　ロックマン
061 スーパーロボット大戦F
062 スコーチャー
063 スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
064 汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
065 スティープ・スロープ・スライダース
066 ストリートファイターコレクション
067 SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
068 SEGA AGES／パワードリフト
069 SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）
070 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
071 ゼルドナーシルド
072 仙窟活龍大戦 カオスシード
073 センチメンタル・グラフティ
074 全日本プロレス featuring Virtua（仮称）
075 卒業S
076 卒業Ⅲ～Wedding Bell～
077 速攻生徒会
078 ソニックR（仮称）
079 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
080 ソビエトストライク
081 ソロ・クライシス
082 DARKSEED Ⅱ
083 ダービースタリオン（仮称）
084 タイムボカンシリーズボカンと一発！ドロンボー完璧版
085 Tactical Fighter
086 Tactics Formula One
087 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
088 ツタンカーメンの謎～アンク～
089 TILK～青い海から来た少女～（仮称）
090 ティンクルスタースプライツ
091 DESIRE
092 デザエモン2（DEZA 2）
093 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～
094 デッド　オア　アライブ
095 デビルサマナー　ソウルハッカーズ
096 天下制覇
097 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
098 怒首領蜂（ドドンパチ）
099 ドラゴンナイト
100 ドラゴンナイト4
101 七ツ風の島物語
102 七つの秘館　戦慄の微笑
103 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<全>
104 忍ペンまん丸
105 NOON（ヌーン）
106 信長の野望・天翔記 with パワーアップキット
107 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
108 バーチャファイター3
109 バイオハザード2
110 パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～
111 ぱにっくちゃん
112 BAROQUE
113 海辺（ビーチ）でリーチ!
114 ファーランドサーガ（仮称）
115 ファイナリスト
116 ファルコムクラシックス
117 ファンタズム
118 フォトジェニック
119 プラドルDISC
120 プリルラ／アーケードギアーズ
121 プリンセスクエスト
122 プリンセスクラウン
123 ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
124 ボールディランド
125 マーヴル・スーパーヒーローズ
126 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
127 My Dream～オンエアが待てなくて～
128 マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
129 街
130 魔導物語
131 魔法学園ルナ！
132 魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～
133 マリア（仮称）
134 メックウォリア2
135 毛利元就　～誓いの三矢～
136 桃太郎道中記
137 森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」
138 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
139 UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）
140 ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～
141 ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ
142 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
143 リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
144 THE RUINS（ルーインズ）
145 ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～
146 LUNAR ETERNAL BLUE
147 ルパン三世　クロニクル
148 レイヤーセクションⅡ
149 ロストワールド
150 RONDE～輪舞曲～
151 WORDS（ワーズ）
152 WORLD SOCCER RPG（仮称）
153 わくわくぷよぷよダンジョン
154 ワンダー3／アーケードギアーズ

1997・夏・日本、アニメーションこそが映画である!!!

今年の夏休みはアニメ映画を見よう!!!

ついに完結した「エヴァンゲリオン」、
宮崎駿引退作品か?との噂の「もののけ姫」、
手塚治虫の名作「ジャングル大帝」、
ディズニー渾身の力作「ヘラクレス」など、
今年の夏休み映画はアニメが超充実。
ゲームとアニメの境界が狭まった今こそ、
全ての作品を見逃さないぞ!

- THE END OF EVANGELION
  新世紀エヴァンゲリオン劇場版
  Air／まごころを、君に
- もののけ姫
- ジャングル大帝
- スレイヤーズぐれえと
- 天地無用!真夏のイブ
- ヘラクレス
- 爆走兄弟レッツ&ゴー
- エルマーの冒険
- それいけ! アンパンマン
  虹のピラミッド
- 東映アニメフェア
  地獄先生ぬ〜べ〜、
  キューティーハニーF、
  ゲゲゲの鬼太郎、
  たまごっち
- アスパラガス
- 悦楽共犯者
- ウォレスとグルデント、
  危機一髪!

7/19土～公開

新世紀エヴァンゲリオン劇場版Air/まごころを、君に THE END OF EVANGELION

原作・脚本・総監督／庵野秀明 企画・原作／GAINAX　キャラクターデザイン／貞本義行
メカニックデザイン／山下いくと、庵野秀明　エヴァンゲリオンコンセプトデザイン／山下いくと
エヴァシリーズデザイン／本田雄 監督／鶴巻和哉　作画監督／鶴巻和哉、本田雄、鈴木俊二、平松禎史、庵野秀明

【Story】

最後の闘い。少年は天使になるのか

最後の使徒せん滅後、ゼーレはいよいよ人類補完計画に着手する。しかし、エヴァ、アダム、リリスを保有するネルフ司令官・碇ゲンドウと対立。彼らはエヴァ奪還のためネルフへの攻撃を開始した。壮絶な闘いが繰り広げられるネルフ本部。しかし初号機パイロット・シンジは心身喪失状態にあった。一方、地上で戦う弐号機の頭上に、ゼーレ側の白いエヴァ9体が飛来。そんな中、ゲンドウは「約束の時が来た」と、レイと何事かを起こそうとしていた。

シンジ、アスカ、レイ、そして人類は…？

ファンが見守るなか、ついにその時が来る

賛否両論、類まれな世界観を持つ空前のアニメが、ついに結末を迎える。謎だらけのストーリー。傷つき、利用され、生きることの意味を求めてさまよう登場人物たち。閉塞した作品世界はそのまま現代社会のメタファーとなり、常に見る者になんらかの問いを発してきた。はたして、謎はすべて明かされるのか。残酷な世界で、主人公たちは救済されるのか。そして、人類に新しい未来は来るのか!?
ファンの願いがどうであれ、ここまで多くの人を巻き込んでしまった作品に、作家・庵野秀明がどうオトシマエをつけるのか、が人々のもっとも注目するところであることはまちがいない。キミは、彼の用意する結末に耐えられるだろうか？

声優リスト

碇シンジ／緒方恵美
葛城ミサト／三石琴乃
赤木リツコ／山口由里子
綾波レイ／林原めぐみ
惣流・アスカ・ラングレー／宮村優子
日向マコト／結城比呂
伊吹マヤ／長沢美樹
青葉シゲル／子安武人
冬月コウゾウ／清川元夢
碇ゲンドウ／立木文彦

主要キャラクター・これまでの経緯

碇シンジ

エヴァ初号機パイロット。ネルフ司令官・碇ゲンドウの息子。TVシリーズでは心を開いたかに見えたが、劇場版では最後の使徒・渚カヲルを殺したことでまたしても深く自閉。彼はどのように生きていくのか？

綾波レイ

エヴァ零号機パイロット。彼女は、シンジの母・ユイから作られたクローンだった。そして、ゲンドウが独自に描く人類補完計画の鍵を握るらしい。彼女はいったい何者なのか。さまざまな憶測が飛び交うが・・・・・。

惣流・アスカ・ラングレー

エヴァ弐号機パイロット。劇場版では壮絶な精神葛藤の後、エヴァに母親がいることを感じて立ち直り、ゼーレとの戦闘に参加。しかし、飛来した9体のエヴァと、一機でどう闘うのだろうか。

速報! 私たちは見た! エヴァ完結編

渡辺浩弐 氏
ゲームビデオマガジン『GTV』編集長。著書に『1999年のゲーム・キッズ』、『2000年のゲーム・キッズ』、『アンドロメディア』など。

デジタル時代の映画のスタンダードになる作品

あれだけの大きなテーマを消化した情熱と技術は、本当にすごいとしかいいようがありません。音や映像を巧みに重ね合わせてスピード感を出していく手法は、ハウスミュージック的で、そして物語が破綻する瞬間の美しさはとてもパンクミュージック的です。

TVシリーズ制作の過程ではきっと予算・時間といった制作上の制約に追いつめられたことによって、庵野さんの才能が爆発したのだと思います。しかし、本作品にはすでにハリウッド的なメジャー感というか貫禄も備わっています。

リミックス、スクラッチしながらものすごい量の意味とイメージの洪水を一つの画面上に処理していく表現方法は過激ですが、ゲームなどを通じて我々の間にはそれらを受け入れる土壌はできていたわけです。今後はこの作品が、デジタル時代の映画の最もスタンダードなものとして、手垢まみれになるまで研究されるのではないでしょうか。10年くらいはバイブルとして君臨するはずです。エヴァに続く作品が出てくるのが本当に楽しみですね。(談)

大森望 氏
翻訳家・批評家。最近の訳書にR・レイモン『殺戮の<野獣館>』など。『Game Walker』『アニメージュ』他で連載中。

25・26話が2度見れて幸せだった

ラストのはずし方は庵野さんらしいですね。「おたくの拍手は許さないぞ」という(笑)。僕は放映当時は世界がエヴァ中心に回ってたくらいだから、その完結編のアナザーヴァージョンが劇場で見られるのは実に幸せなことだし、しかもあえて劇場映画らしくしようとしてないところがまたいい。エヴァは第一義的にTVアニメであって、25話と26話をもう1回やりましたっていうだけの話だから。僕はTV版のラストも好きなんだけど、そういう意味では2回も25話26話が見れてよかったな。ありがとうございましたという感じっスね。だから映画として評価してどうこうっていうのはどうでもいいことだと思う。これをTVで毎週やってたってこと自体が奇跡なんだから。今はその奇跡の余韻みたいな状態ですよ。

エヴァっていうのはおたくへのごほうびみたいな作品ですね。初めてエヴァだけ見た人にはわからない。TVやマンガやゲームといったアニメおたく的教養、ムダな教養だと思ったけど、この映画を楽しむために今までのそれはあった、おたくをやってきてよかった、という(笑)。でもこんないいことはそうしょっちゅうはない。10年にいっぺんでもあれば十分ですよ。(談)

杉作J太郎 氏
漫画家。文筆業。 著書に東映映画の俳優800人を綴った「ボンクラ映画魂三角マークの男優たち」など。

高度システム化社会の閉塞感を壊す革命的傑作

心配だったんですよ。推理小説みたいに最後に種明かしされたらどうしようって。ところが、謎解きどころか、話はさらに膨らんで終わった。 娯楽作品にありがちな予定調和的結末の臭さがない。かといって前衛映画のように、観る側に下駄を預けるようなこともしていない。テーマやストーリーをきちんと提示した上で、実際に映画を観た人それぞれの中で物語は完結するようになっている。今までにない全く新しい表現、あるいは、映画エンターティンメントの成熟と言ってもいい作品だと思いました。

今の世の中っていうのは、システムやノウハウにのっからないと何もできないというような雰囲気があるでしょ。俺はそういう閉鎖的な空気にすごくストレスを感じてたんです。庵野監督はそれを新しいものを創造することで、見事に打ち破ってくれた。あれだけ予告で「サービスするわよ」って言ってただけあって、本当に完璧なものを見せてくれましたね。中学生とか高校生が見たら物の見方なんてまるっきり変わっちゃうんじゃないでしょうか。決まった道があるわけじゃない。自由にやればいいんだってね。(談)

完結編・重要キーワード

人類補完計画
群体としていきづまった人類を、単体としてより完全な存在へと再生させようとする計画。それは、人類すべての死を意味する?

サードインパクト
西暦2000年のセカンドインパクトでは人類の半数が死滅した。しかしゼーレは今、人類補完計画遂行のためエヴァ初号機によるこれを起こそうとしている。

リリス
ネルフ本部の地下で磔にされている巨人。ゼーレははじめこれを使って人類補完計画を行おうとしていた。エヴァ初号機はこれの分身?

ゼーレ
死海文書にのっとり人類補完計画を推進する組織。碇ゲンドウ率いるネルフを使って計画を遂行していたが、彼が別の計画を持つことを知り、決裂。攻撃をしかける。

アダム
セカンドインパクトの原因となった第一使徒。人類以外に地球上に反映する可能性を持つものであったらしい。人類も、アダム同様リリスより生まれた第18使徒だった。

碇ユイ
10年前S実験中にエヴァ零号機にとりこまれてしまったゲンドウの妻、すなわちシンジの母親。また、レイは彼女のクローン。ゲンドウの描くシナリオの根幹にかかわる?

ゲームもチェック!

新世紀エヴァンゲリオン
3つのストーリーで構成されるムービーアドベンチャー。最近、2,800円のリニューアルパッケージも発売された。

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
選択肢によって、ストーリーが変化していくアドベンチャー。新たに描き下ろされたアニメがゲームを盛り上げる!

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
カードを選択すると、アニメが見られる、データベースソフト。ミニゲームも楽しめる。

7/12土～公開

もののけ姫

原作・脚本・監督／宮崎駿　作画／安藤雅司　美術／山本二三・黒田聡・田中直哉・武重洋二・黒鹿和雄
色彩／保田道世　撮影／奥井敦　CG／菅野嘉則・片塰満則・百瀬義行　音楽／久石譲　主題歌／米良美一

【Story】

かつて、森には猛々しい山の神々がいた・・・

東北のエミシー族の跡継ぎ・アシタカは、全身を黒蛇のようなもので覆われた獣を倒したため、死の呪いをかけられてしまう。それは、怒りと憎しみのためタタリ神となった猪だったのだ。呪いを解くには、猪がやってきた西方へ行って原因をつきとめるしかない。旅の果て、シシ神の森にたどりついたアシタカは、そこで人間たちと森の神々との壮絶な闘いが行われていることを知る。そして、そこには神々とともに闘う、荒々しくも美しい少女・サンがいた。

太古の森をめぐる人間と神々の闘い

宮崎監督が世に問う最後の長編!?

「ナウシカ」「となりのトトロ」など、自然と人間の関わりに常に鋭い視線をそそいできた日本を代表するアニメ作家・宮崎駿監督の総決算的作品。13万5000枚という空前の枚数のセル画を用い、大胆にもアニメによる新たな娯楽時代冒険活劇の創生に挑戦した。息を呑む美しい自然描写、アクションのスピード感、生き生きとした架空動物のイマジネーションは、宮崎アニメの醍醐味を存分に味あわせてくれる。と同時に単なるエンタテインメントに終わらないテーマ性はディズニーによる世界配給でどうとらえられるのか興味深い。

キャラクター紹介

アシタカ
松田洋二
エミシ族の若者。呪いを解くため旅に出たが、神々と人間の争いに巻き込まれ、両者の間で苦悩する。

サン
石田ゆり子
犬神モロに育てられた少女。人間を憎み、神々とともに闘う。村人はもののけ姫と呼び、恐れている。

エボシ御前
田中裕子
製鉄集団タタラの女頭領。冷静沈着で人徳もあるが、シシ神の首をねらう一行に加わって森に入ることになる。

ゴンザ
上條恒彦
エボシの部下。森の神々やよそ者との戦闘および村の守備を担当する。

ジコ坊
小林薫
時の帝と関係する謎の組織の一員。不老不死の力があるというシシ神の首をねらう。そのため山は大混乱に陥る。

ヒイさま
森光子
エミシー族の巫女。アシタカへ西へ行くよう告げる。

甲六
西村雅彦
タタラで牛飼いを営む。トキの夫。犬神に襲われ死にかけたところをアシタカに救われる。

モロの君
美輪明宏
年齢300歳の老犬神。サンを自分の娘として育てる。人間を憎み、特にエボシ御前に敵意を燃やしている。

乙事主
森繁久弥
年齢500歳。猪神の最長老。神々の勢力が弱まっていることを嘆き、猪たちの大勢力を率いて人間に攻勢をかける。

トキ
島本須美
タタラ踏みの女たちのリーダー的存在。エボシに協力して村を守る。

コダマ
豊かな森だけに住む森の精霊。

シシ神
生命をつかさどる聖なる獣。その首には不老不死の力があるとされ、人間にねらわれている。

ディダラボッチ
シシ神の夜の姿。巨大な体を持ち、夜の森を徘徊する。

宮崎駿監督作品史

豊かな作品世界と批評性を持ち大人の鑑賞にも絶えるー方、その圧倒的な想像力と演出力でアニメならではの楽しさを存分に教えてくれたのがこれらの作品だ!

風の谷のナウシカ

公開は84年だが、今でも根強いファンを持つ宮崎監督の記念碑的作品。産業文明崩壊後の地球というSF的設定の中、腐海の浸食におびえる人類と、軍事国家トルメキアの野望などが描かれ、ナウシカが自然の真の意味をさぐっていく。「もののけ姫」に通じる主題だ

天空の城ラピュタ

86年。飛行石を持つ少女シータと出会い、彼女をねらう軍や海賊との争いに巻き込まれる孤児パズー。「未来少年コナン」で描かれた"少女を守り闘う勇気ある少年"がここでも描かれる。痛快な冒険ファンタジーだが機械文明批判の要素もあるのが宮崎作品の隠し味。

となりのトトロ

幅広い層に受け入れられて大ヒットし、スタジオジブリのイメージを決定づけた作品。88年。今よりも自然の残っていた昭和30年代の日本を舞台に、子どもたちと森の不思議な生物との交流を描くファンタジー。ネコバスなどのキャラクターも大人気となった。

魔女の宅急便

89年。空飛ぶほうきに乗って宅配業を始めるこどもの魔女が主人公。困難にぶつかりながらもだんだん成長していく姿が描かれる。誰もが共感できるストーリーとともに、宮崎監督得意の飛行シーンが存分に楽しめるのも魅力。この年の邦画配収1位を記録した。

紅の豚

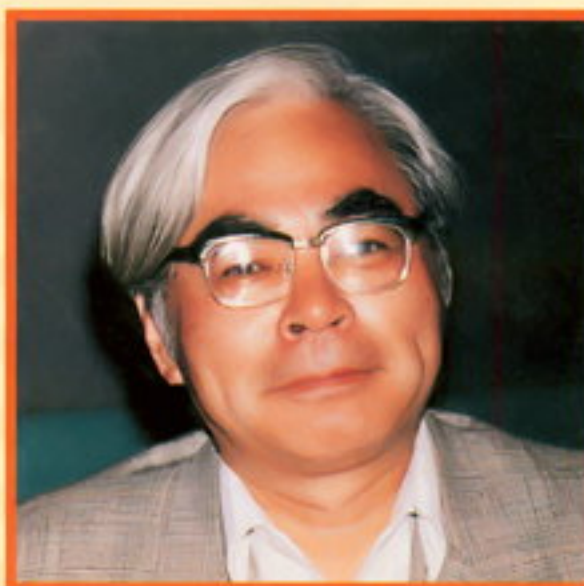
92年。元空軍パイロットが豚に変身するという荒唐無稽な設定ながら、中身はシリアスかつニヒル。社会に背を向け、ひとり大空を飛び回る男の姿はどこか宮崎監督の理想の男の生き方になのではないか。この作品でも空中描写のすばらしさは特筆もの。

「もののけ姫」100人レビュー

—— 初日に映画館に行った人、100人に聞きました。(その中からの抜粋っス、載せられなかった人ゴメンなさい)

●宮崎駿はまだ描きたいことを描ききっていないと思う。引退しちゃだめだ。
(フリーター/男/21)
●直前に「ロストワールド」を観たのだが、それがすっかりかすんでしまった。
(フリーター/女/22)
●サンがナウシカの声(島本須美)だったら感情移入しやすいと思った。
(大学生/男/21)
●舞台は日本なのに中世のヨーロッパみたいだったのは、単に主人公2人の着ているもののせいでもないようで、新鮮といえば新鮮だった。(会社員/女/26)
●日本の昔の風景ってきれいだったんだなと思った。いつからこんなにっちゃったんだろ。(中学生/女/13)
●微妙な差だが、ナウシカとラピュタを抜いて、私にとってのベスト宮崎作品。
(専門学校/女/18)
●CGがめちゃくちゃきれいだった。
(大学生/女/23)
●僕はナウシカを見ると最後でいつも涙がでる。できれば「もののけ姫」でも涙を流してみたかった。僕は正義に弱い。でも、この映画は正義を描くつもりは最初からなかったようなので、こんなことを言ってもしょうがないけど。(専門学校/男/19)
●ダッシュ・タタリ神最高!
(高校生/女/16)
●美輪明宏ってすごい俳優(女優?)だ。
(会社員/女/27)
●タタリ神にもっとしゃべってほしかった。
(高校生/女/15)
●手塚治虫や藤子不二雄Ⓕが死んじゃって、宮崎さんもいなくなっちゃったら、日本のアニメはどうなっちゃうんだろ。
(会社員/男/20)
●唯一主張がはっきりしているエボシが、一番カッコよかった。(高校生/男/17)
●寝ているお父さんがいて、それを見てまわりの中学生たちが怒っていたのがおかしかった。(会社員/女/24)
●2時間並んだ甲斐はあった。配られたうちわもってきてゴメンなさい。
(高校生/男/18)
●人間って悲しい。(フリー職/男/19)
●空を飛ぶシーンがなかったのは残念。
(専門学校/女/24)
●対象物を追いかけるような独特のカメラワークが健在なのは嬉しかった。
(会社員/男/26)
●宮崎走り健在。ナイス!
(高校生/女/16)
●ナウシカと表裏一体の作品だと思った。
(大学生/男/22)

宮崎駿監督は引退するのか?

今回数々のインタビューで、宮崎監督は必ず引退のことにふれている。話を総合すると体力的な限界と後身に道をゆずるという意味があってのことのようだ。となると我々はもう本当に監督の新作を観れなくなってしまうのだろうか。「やってみたいことはあるんです。ただ、それはエンターテイメント(お金を回収できるもの)じゃありません。千人のうち二人見れば十分だっていう映画なら、こりゃあやれることがいろいろありますよ」(TVプロス7/5号)。スタジオジブリをやめることは決定しているが、独自に小品を作っていくことを漠然と考えているようだ。監督自身が言うように、そういう作品をインターネットで見られる日が来るのかもしれない。

宮崎駿と空飛ぶ少女たち

宮崎作品には必ず空を飛ぶシーンがある。中でも印象深いのは少女たちの姿だ。ナウシカ、シータ、キキと多くの少女たちが空を舞った。もののけ姫サンも、山犬の背にまたがり飛ぶように山を疾駆する。彼女らのスカートのはためきに宮崎が少女に見る希望と畏れ、夢が見てとれるのではないだろうか。

プロデュース、脚本、絵コンテを担当した「耳をすませば」。ビデオは「ジブリがいっぱいCOLLECTION」の第2弾として7月25日発売。

8/1金～公開（全国松竹邦画系）

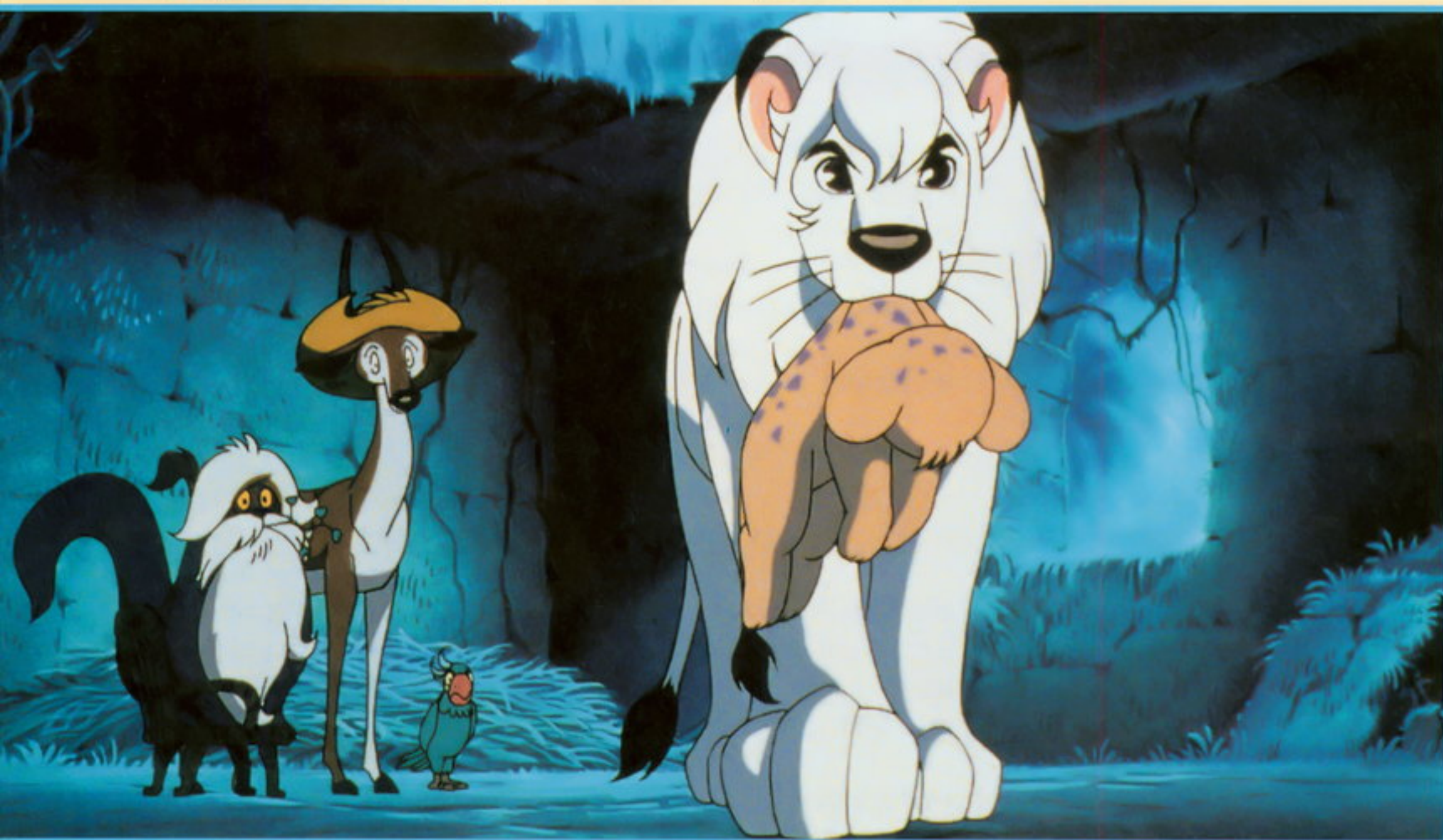
ジャングル大帝

オリジナルキャラクター・原作／手塚治虫
監督／竹内啓雄　脚本／竹内啓雄、手塚プロダクション文芸部
音楽／冨田勲　作画監督／杉野昭夫　イメージソング／松たか子

【Story】

謎の石、月光石をめぐって ジャングルと人類の未来が交錯する

人類の未来に関わるとてつもないエネルギーを秘めた月光石。アフリカのカバロ国にあると言われる幻の山、ムーン山で産出されると言われるこの石を求めて、カバロ国情報部が調査を開始する。そして調査隊はライオンの王者・レオが住むジャングルを切り開きムーン山に向かう。混乱の中動物たちは傷つき、レオの息子・ルネはヒゲオヤジに助けられたことから、人間の住む街に向かう。ムーン山と月光石は見つかるのか？　ジャングルの未来はどうなるのか？　そしてジャングルの王者・レオは何を思うのか？

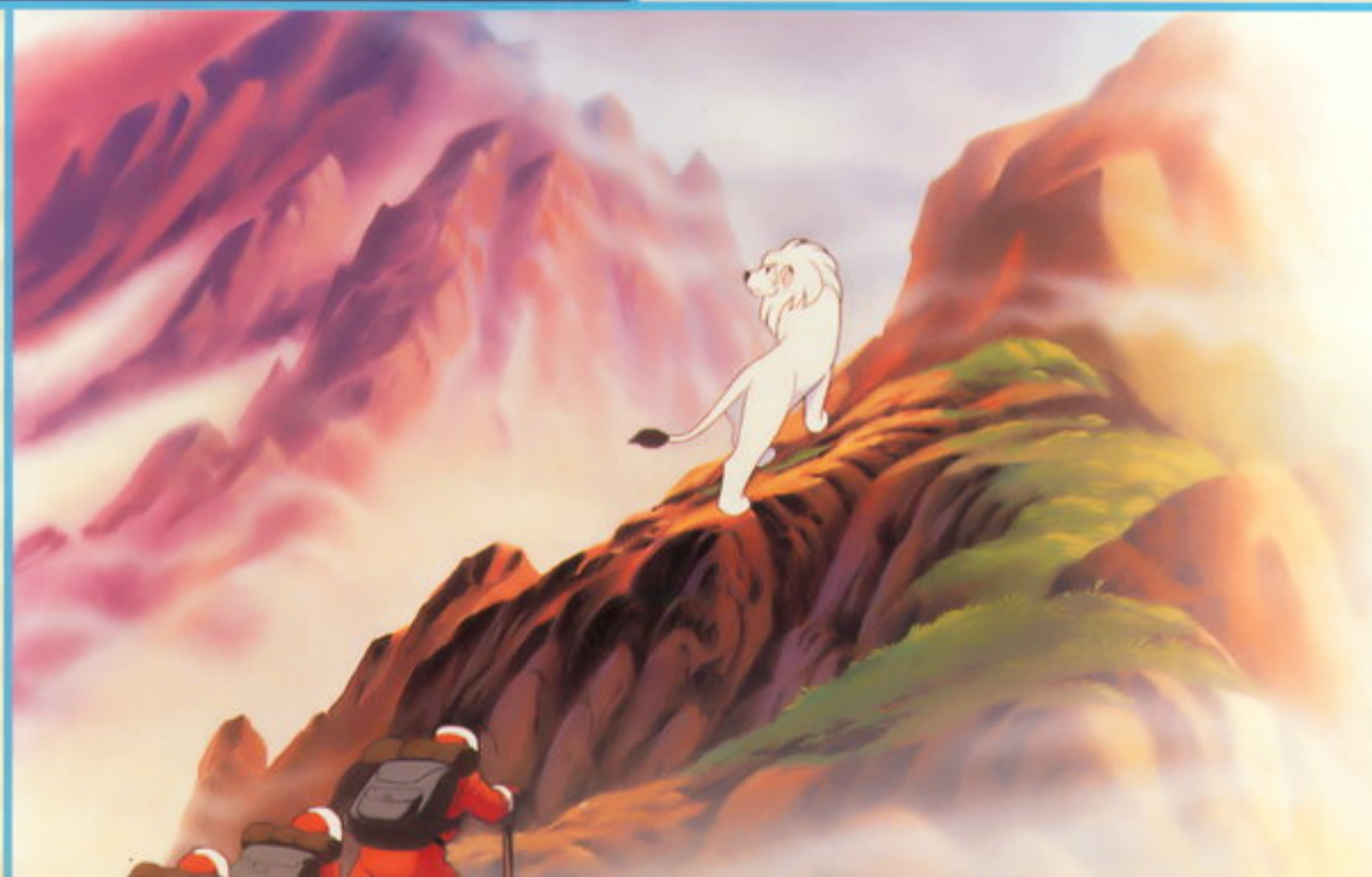
手塚治虫の不朽の名作が映画で新たに甦る

原作の壮絶なラストが初めてアニメで描かれているぞ

65年に日本初のカラーTVアニメとして放映された手塚治虫の代表作のひとつを、初めて、原作にもっとも忠実な形で映画化。もともとはライオンの親子3代に渡る長編大河ドラマだが、今回は2代目のレオが大人になってから、原作のラストまでを描く。原作の壮絶なラストがアニメ映像化されるのは今回が初めて。その他TVシリーズにも参加していた冨田勲による、オーケストラを使った壮大な音楽や、手塚作品を愛する多くの芸能人たちの声優出演などみどころはたっぷり。ディズニーの「ライオン・キング」にも影響を与えた「ジャングル大帝」はアニメファンなら絶対見逃せないクラッシックだ！

声優リスト

レオ／津嘉山正種　ライヤ／倍賞千恵子　ルネ／柊美冬　ルキオ／椎名へきる　ブラッザーじいさん／谷啓　ジャック／茶風林　ココ／肝付兼太　トミー／龍田直樹　バグーラ／伊武雅刀　ビゾー／鈴木蘭々　オフクロサン／遠藤晴　メリー／中嶋朋子　ヒゲオヤジ／富田耕生　ハム・エッグ／立川談志

意外な有名人が一言二言のセリフで声優として参加

アダムス団長／泉谷しげる　漁師／大槻ケンヂ、林家こぶ平　宝石店の主人／車だん吉、林家木久蔵、サーカスの客／涼風真世、東京スカパラダイス・オーケストラ　コウノトリ／竹下景子　サイ／手塚眞　男／中井貴一、ブラザーコーン、サーカスの団員／浜崎貴司（フライング・キッズ）

キャラクター紹介

その1 ジャングルの動物たち

レオ
アフリカ大陸はカバロ国の中にあるジャングルの王者であり、その自然と平和をこよなく愛する白いライオン。ヒゲオヤジがジャングルの動物たちを襲った死の伝染病から救ってくれたことに感謝し、ムーン山へのナビゲーターをつとめる。

ルネ
好奇心旺盛でやんちゃなレオの息子。ある日、オルゴールを見つけたことで人間世界に強い関心を持つ。嵐にまきこまれたのをきっかけに、ジャングルを出て人間世界へと旅立つ。

ココ
ルネたちの教育係で、物知りでおしゃべり好きなオウム。物語の狂言回し的存在。

パグーラ
ジャングルの象たちのボス。まがったことが大嫌いな性格。レオに敬意を持ってはいるが、ジャングルを襲う人間たちをレオが攻撃しないことに怒りを覚えている。

㊙情報

手塚治虫作品を語る上で欠かせないナンセンス・キャラ、ヒョウタンツギなども今回の映画の端々に登場しているらしい。それからなんと、原作の手塚治虫氏も、天国からゲスト出演しているらしいぞ。目を皿にしてチェッキ・イット・アーウト!

その2 手塚作品おなじみの登場人物

ヒゲオヤジ
本名:伴俊作。中学時代の友人のおじいさんがモデル。学生時代の作品から登場している息の長い名キャラクターである。容姿に似合わず、タフで行動的で物語の重要なキーを握る役柄が多い。「ジャングル大帝」では長年アフリカでムーン山の所在を探し求める現地調査員の役で登場。金儲けのために、ジャングルを荒し回るハム・エッグと次第に対立。ジャングルの動物たちを襲った死の伝染病を根絶してあげたことで、ジャングルの王者・レオからの強い信頼を得る。そして……。

ハム・エッグ
手塚作品ではアセチレン・ランプと並ぶ悪役スター。「ジャングル大帝」では、金儲けのためならなんでもするプロのハンターとして登場。たまたま手に入れた石が莫大な富をもたらす月光石だったことから、カバロ国の月光石調査隊に加わる。

「ジャングル大帝」のことをもっとディープに知りたいキミに

実は「ジャングル大帝」はライオン親子3代に渡る長編大河ドラマ。今回映画化されたのは、2代目のレオが大人になってから、原作のラストまで。つまり大河ドラマのクライマックス部分。もともと原作はどんな話なのか、サタマガ読者だけにこっそり教えてしまおう（今回の映画の設定とは変わっている部分もすごく多いけれどね）。

ジャングルの王者・パンジャの子レオはアフリカからイギリスに渡る船の檻の中で生まれた。父は狩猟家のハム・エッグによって殺され、母は捕まり、動物園に送られる途中だった。ある日、母は父の跡を継ぐよう言い含めて、レオを船から突き落とす。アデンに流れついたレオは、そこでケンー少年に助けられて、人間の教育を受けながら成長する。一方、パンジャを殺した報酬としてハム・エッグがもらった宝石はアフリカの地質時代の謎を解く月光石という物質だった。ケンーとレオは、月光石の探検隊の一行と共にレオの故郷・アフリカに渡る。そこでは動物たちが王子の帰りを待っていた。父の跡を継ぐことを決心したレオは、動物の国・ジャングル連邦建国に立ち上がる。そのころ、月光石を手に入れようとする人間たちの間では醜い争いが始まっていた。これまで暗黒大陸といわれていたアフリカのジャングルと動物たちを堂々と活写し、壮大な自然の中で展開される生と死のドラマと、ユートピア建設の夢を描いた手塚治虫初の連載大河漫画なのだ。

愛らしい動物たちの物語の中に、私たち人間の生死の意味が隠されているんです

手塚るみ子 さん
手塚治虫氏の長女／「ジャングル大帝」宣伝プロデューサー、「ブラック・ジャック」のピノコなど、いくつかのキャラクターは彼女がモデルになっていると言われる

ぱっと見た感じは可愛らしい動物の物語なんですけど、実際にそこに描かれているのは、私たち人間社会に通じる人生とか生死の問題とか親子関係の問題なんです。そういう意味では、手塚がいろいろな作品で発しているメッセージが、ひとつの物語の中にもっとも凝縮されて表現されているのが「ジャングル大帝」だと思います。特に、"世代が移り変わっても変わらずに残るものがある"という重要なテーマは、ぜひ気にかけて観てもらいたいです（談）。

8/2土～公開 渋谷東急ほかにて
同時上映「天地無用!真夏のイヴ」

スレイヤーズ ぐれえと

原作・脚本／神坂一　原作イラスト・キャラクター原案／あらいずみるい(月刊ドラゴンマガジン連載、富士見ファンタジア文庫刊)　総監督／湯山邦彦　監督／渡辺ひろし　キャラクター・デザイン・作画監督／吉松孝博　音楽／服部隆之　主題歌／林原めぐみ

【Story】

魔道士コンビ、リナ&ナーガがついに対決!? 結果やいかに

魔道士コンビ、リナ&ナーガは魔法で動くゴーレム人形を生産する町、ストーナーに落ち着いた。そこでは町の支配をたくらむ、ふたつの悪の勢力があった。この争いに終止符を打ちたい国王は、双方に巨大なゴーレムを作らせ、それを戦わせて勝った方にストーナーの所有権を与えると通達。そして、ふたつのゴーレムのモデルをリナとナーガが務めることになってしまった。かくして、町の覇権争いのために、リナとナーガが対決することに。世紀の対決、結果やいかに?

攻撃魔法も爆笑ギャグもパワーアップ

人気映画シリーズ第3弾。脚本は神坂一だ。

セガサターンのゲームでもすっかりおなじみ。プラス小説（通巻900万部!）、コミック、テレビ、ラジオ、CD-ROMとマルチメディアな展開が超人気の「スレイヤーズ」映画シリーズ第3作がいよいよ公開される。美少女天才魔道士リナ=インバースと自称リナの最大のライバル、白蛇のナーガとの最強対決がついに実現! 原作者にして本シリーズの生みの親である神坂一が脚本を担当、攻撃魔法も爆笑ギャグも以前より格段にパワーアップしているぞ。

声優リスト

リナ=インバース／林原めぐみ　白蛇のナーガ／川村万梨阿　ライア／井上喜久子　ヒューイ／子安武人、ガリア／加藤精三　ハイゼン／川久保潔　グラニオン／若本規夫　側近／塩沢兼人

キャラクター紹介

【リナ=インバース】

美少女天才魔道士。ストレス解消のため悪党退治し、お宝もいただくという旅を続けている。胸は小さいが胃袋はデカイ

【白蛇(サーペント)のサーガ】

自称リナの最強最大のライバル。自信過剰で超目立ちたがり。巨乳の超ナイス・バディでコスチュームもいつも大胆。

「ろいやる」プロデューサー、映画を語る

石塚輝　氏
オニオンエッグ／「スレイヤーズろいやる」プロデューサー

劇場版とゲーム版の関係

ゲームの内容は劇場版やテレビ版とは完全に独立したものですが、ゲームのムービーとアドベンチャー部分の背景は、劇場版と同じスタッフが関わっているので、そういう関係性はあります。キャラデザや美術などの共通点をチェックしながら観るのは、ゲームユーザーならではの楽しみ方ではないでしょうか。インタラクティブという特性を持つゲームに対して、映画は「見せる」ことに集中させるものなのでまた違ったクォリティの高さが求められるという点で、大変だろうなぁ、とか、うらやましいなぁと思います。

「スレイヤーズぐれえと」をディープに楽しむために

その1 林原めぐみのCDを買うべし

リナを演じて早3年。エヴァの綾波レイでもおなじみの林原めぐみはスレイヤーズ・ファンももちろんチェックしてるよな。彼女自身が作詞を手がけた「スレイヤーズぐれえと」主題歌のシングルCD「Reflection」は当然買ってくれてると思うが、8月6日には8枚目のソロ・アルバム「Iravati」(キングレコード)も発売される。なんと初回プレスのみ写真集付きだぞ。これは買い逃すわけにはいかないっしょ。

その2 TVシリーズも観るべし

スレイヤーズの新シリーズ「スレイヤーズTRY」がテレビ東京系で毎週金曜6時30分より放映中だぞ。

スペシャル・チケットをゲットせよ!

今回も特製グッズ付き前売り券が2種類発売される。

1 ブロックくずしなどのミニ・ゲーム「スレイヤーズぴこりん」がついたチケット、その名も「スレイヤーズチケぴこ」がバンダイビジュアルより発売中。(一般／2300円 学生／2000円)取り扱いは全国主要ビデオ店とレコード店。1万個のみの限定発売だから急げーっ。

2 クリアファイル付きチケットも発売中。(一般／1500円 学生／1200円)絵柄は併映される「天地無用!真夏のイブ」とリバーシブルだ。こちらは劇場窓口および主要書店にて取り扱い。やっぱり限定商品。

8/2土～公開 渋谷東急ほかにて 同時上映「スレイヤーズぐれえと」

天地無用!真夏のイヴ

監督／木村哲　脚本／長谷川奈穂子(月刊コミックドラゴン、月刊ドラゴンマガジン連載)　キャラクターデザイン・作画監督／長野伸明　オリジナルキャラクターデザイン／梶島正樹　主題歌／永井真理子

【Story】天地の娘!が未来から登場 柾木家は大騒ぎ

ある日、主人公柾木天地の前にオルゴールを持った美少女・麻由華が現れる。天地のことをパパと呼ぶ少女の出現に柾木家は大騒動。未来からタイムスリップしてきたらしい麻由華は血液鑑定によって、本当に天地の娘であることが証明され、天地に想いを寄せる魎呼と阿重霞は、麻由華に母親(つまり天地の妻)がだれか詰め寄り、ますます騒ぎが大きくなる。そんな中、麻由華の持っていたオルゴールが鳴りだし、今までの騒動を吹き飛ばすような事件が……。

超人気アニメの劇場版が再び帰ってきた

ハチャメチャなSFラブコメ。なぜ"イヴ"なのかは見てのお楽しみ

OVAシリーズとしてスタートし、またたくまに全国規模の支持を集めた「天地無用!」。樹雷皇家の神社の跡取りで、強力な力を持つ少年・柾木天地と、それをとりまく美少女エイリアンたちのハチャメチャな大活躍を描いたSFラブコメというのが、今までのベーシックなストーリー設定。その物語世界はラジオやドラマCD、小説、コミック、ゲームなどの様々なメディアに広がっている。そして映画化第2弾が「天地無用!真夏のイヴ」。ストーリーは完全オリジナル。豪華絢爛な真夏のクリスマス・イヴ(?)のめくるめく映像に引き込まれること間違いなし。

声優リスト

柾木天地／菊池正美　魎呼／折笠愛　阿重霞／高田由美　砂沙美／横山智左　鷲羽／小林優子　美星／水谷優子　清音／天野由梨　魎皇鬼／小桜エツ子　柾木勝仁／青野武

主題歌をチェック!

主題歌「真夏のイヴ」(東芝EMI)を歌うのは永井真理子。しかもプロデュースは、あのドリカムの中村正人と、めちゃめちゃイケてる組み合わせ。肝心の曲の方も軽快でポップな美メロに、健康的な彼女の歌声がバッチリはまった好ナンバー。映画の持つさわやかな夏のイメージにぴったり。公開前に聴いて予習しておくのもいいかも。

次は未来! 広がる天地の世界観

メディアごとに異なる魅力を持つ「天地無用!」

「天地無用!」のいいところは、作品ごとに違った世界観を楽しめることだと思います。だから、「天地無用!連鎖必要」には劇場版第1作の柾木阿知花が隠れキャラとして登場しますが、劇場版などとは全く別のパラレルワールドとして、「天地」キャラの魅力を普段とは違う形で見せる演出を心がけました。映画はゲームと違って、受動的なメディアであるゆえの、演出的な魅力が大きいですね。前回の映画はシリアスで泣ける内容でしたが、今度の映画ではどんな「天地」の世界を見せてくれるのか、楽しみにしています。

福良啓 氏
パイオニアLDC(株)のサターンタイトル「天地無用!連鎖必要」のプロデューサー。

7/26土～公開（ブエナビスタ配給）

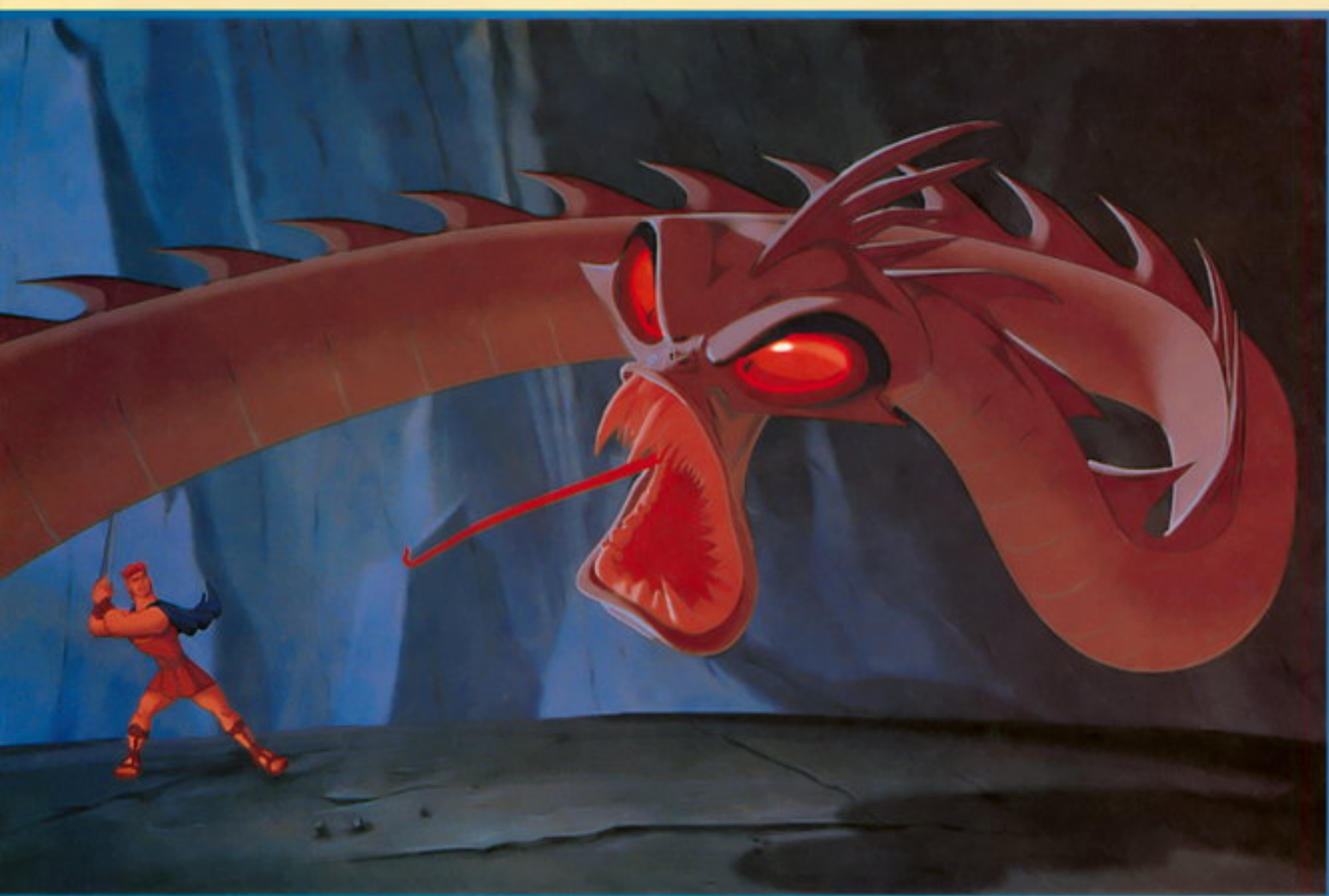
ヘラクレス

製作／アリス・デューイ　ロン・クレメンツ　ジョン・マスカー　監督／ロン・クレメンツ　ジョン・マスカー　脚本／ロン・クレメンツ　ジョン・マスカー　ボブ・ショー　ドナルド・マッケンリー　アイリーン・ミッチ　音楽／アラン・メンケン　日本語版主題歌／藤井フミヤ

【Story】

人間に変えられた神ヘラクレスが真のヒーローを目指す、愛と冒険の物語

ゼウス神の息子として生まれたヘラクレス。だが死者の国の神ハデスの陰謀によって、人間に変えられてしまう。そして人間の子として育つが、ある日ゼウスの言葉で自分の素性を知ることに。そして、故郷である神の国をめざす。そこへのパスポートはただひとつ。それは“真のヒーローになること”。伝説のトレーナー・フィルの特訓を受け、ヘラクレスは冒険の旅を始める。しかし、彼の行く手には、あのハデスの邪悪な罠を始めとして数多くの試練が待ち受けていた。

マッチョにキメるディズニーの新ヒーロー

ギリシア神話随一のマッチョな英雄の知られざる青年期を大胆にドラマ化

数々の感動作を製作してきたディズニーが5年がかりで完成させた35作目の長編アニメーション。今回はギリシア神話の最も偉大でマッチョな英雄に着目。名作「アラジン」のスタッフが、ホメロスをして”獅子の心を持つ”と言わしめた勇者ヘラクレスの誰も知らない青年期を大胆な着想でドラマ化した注目作。”神の世界”という華やかな舞台設定とキャラクター設定。わくわくする冒険ドラマの数々。ロマンティックなラブ・ストーリーなど魅力的な要素がぎっしりつまっている。ディズニー得意の斬新なCGもふんだんに織り込まれ、物語を華麗に彩っている。また、J・ウッズ、ダニー・デビートらが各キャラクターの特徴を生かした声優ぶりを発揮しているのも心憎い。愛と勇気がテーマの、なんとも壮大なスケールの作品だ。

今までのディズニー・アニメとはココが違う

その1 キャラクターデザインにイギリスの風刺漫画家を起用

「ヘラクレス」には今までのディズニー作品にはなかった試みがいくつかなされている。まずキャラクター・デザインにイギリスの風刺漫画家ジェラルド・キャーフェを起用。これまでのディズニー・アニメ作品でキャラクター作りを完全に外部スタッフに任せたものはひとつもない。今までとはひと味違うディズニー作品を作ろうという心意気が感じられる。

その2 音楽はなんとゴスペル・タッチ

音楽を手がけたのは「リトル・マーメイド」「アラジン」に続いて、アラン・メンケン（アカデミー賞作曲家）。彼は今回、ギリシア神話という物語のイメージにとらわれず、なんとゴスペルをベースにした作曲をしている。これがなんともファンキーでいい感じなのだ。

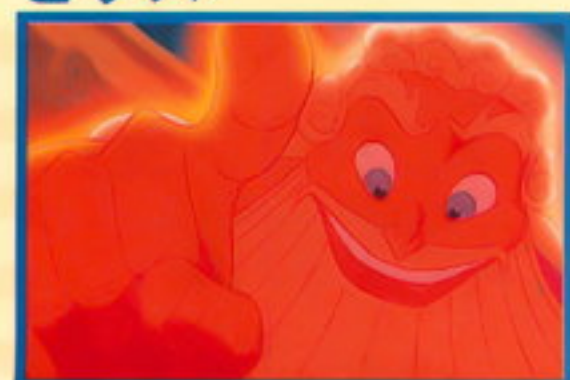
声優リスト

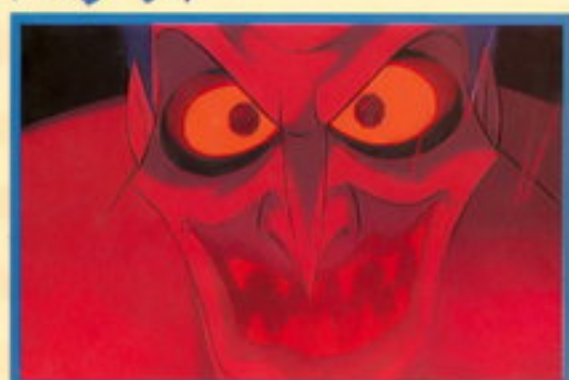
ヘラクレス／テイト・ドノバン（「メンフィス・ベル」など）　メガラ（メグ）／スーザン・イーガン　ハデス／ジェームズ・ウッズ（「ミシシッピーの亡霊」など）　ピロクテテス／ダニー・デビート（「ツインズ」など）　ナレーター／チャールトン・ヘストン（「猿の惑星」など）

キャラクター紹介

ヘラクレス

超人的な力を持つ青年だが、そのパワーをコントロールできずに、一時悩む。自分が神ゼウスの子と知ってからは本物のヒーローを目指して、冒険の旅へ。

ゼウス

神々の山オリンポスの支配者。ヘラクレスの実の父親でもある。人間としてたくましく成長した息子に故郷オリンポスに戻るための方法を助言。

ハデス

死者の国の神。ゼウスを倒してオリンポスを支配する野望を抱き、赤ん坊だったヘラクレスを誘拐し、神の国から追い出す。

ピロクテテス（フィル）

数々の英雄を育ててきた伝説のトレーナー。現役を引退していたが、ヘラクレスを鍛えるためにカムバック

メガラ（メグ）

かつての恋人のためにハデスに魂を売った美女。だが純朴で一途なヘラクレスに出会い、次第にかたくなだった心を開いていく。

これがヘラクレス・グッズだ

ニットCAP　各3000円

マグカップ　各600円

Tシャツ　各2900円

7/12土～公開（全国東映系）

'97夏東映アニメフェア

アニメ少年たちの原風景。老舗シリーズ健在、今年は4本立て！

6000年の眠りから目覚めた伝説の蝶を守るための戦い！

キューティーハニーF（フラッシュ）

原作／永井豪（ダイナミック企画） 作・画／飯坂友佳子 企画／東伊里弥 脚本／山口亮太 音楽／佐橋俊彦 作画監督／伊東美奈子 美術監督／窪田忠雄 製作担当／高梨洋一 監督／佐々木憲世

【Story】

羽化すれば古代王国メルカトの秘宝、エメラルド城へと導くとされる古代蝶の蛹が入った一個のカプセルをめぐる悪の軍団「パンサークロー」とハニーたちの戦い。パンサークローの罠にはまり捕らわれの身となってしまうハニー、考古学者ロベルト、聖チャペル学園の友人、夏子、早見青児たち。はたして彼らは脱出できるのか。そして王国の秘宝とは何なのか？

声の出演

如月ハニー／永野愛 早見青児／千葉進歩

見どころチェック!!

ハニーをめぐる恋の三角関係

考古学者ロベルトは命がけの戦いの日々の中、ハニーに次第に想いを寄せるようになる。密かにハニーを愛する青児は、そんな様子が気になって仕方がない。

南の島で繰り広げられる妖怪・海蜘蛛をめぐるぬ～べ～の活躍

地獄先生ぬ～べ～

原作／真倉翔 漫画／岡野剛（集英社「少年ジャンプ」連載中 企画／西沢信孝／週刊少年ジャンプ 脚本／菅良幸 音楽／BMF 企画監督／大西陽一 美術監督／行信三 製作担当／目黒宏 監督／志水淳児 テーマ曲／「バリバリ最強No.1」FEEL SO BAD(ZAIN RECORDS)

【Story】

夏休み、南の島へやって来たぬ～べ～、広、郷子、たち。ここで彼らは不思議な魅力を持った少女、渚にと出会う。渚と仲良くなる広、郷子。しかし、ぬ～べ～は不安を覚える。実はこの海の付近には妖怪・悪霊の主と言われる恐怖の存在、海蜘蛛の伝説があったのだ。妖怪・磯女に襲われる律子先生。次第に海は荒れ、まわりの妖気は高まっていく。

声の出演

ぬ～べ～／置鮎龍太郎 宏／藤田淑子 郷子／笠原留美

見どころチェック!!

渚は海蜘蛛なのか？

渚の耳にだけ不気味な声が響いてくる。「人を食らえ、人を食らえ」と。苦しみあえぎながらも、渚の心はその声に次第に捕らえられていく。

西洋妖怪と鬼太郎たちの戦い“まぼろしの汽車”を取り戻せ！

ゲゲゲの鬼太郎

原作／水木しげる 企画／清水慎治／蛭田成一 脚本／大橋志吉 音楽／和田薫 キャラクターデザイン・作画監督／荒木信吾／姫野美智 美術監督／徳重賢 製作担当／本間修 監督／吉沢孝男 テーマ曲「ゲゲゲの鬼太郎」（wea Japan）

【Story】

西洋妖怪たちが、この世もあの世も、過去も未来も自由に行き来できる「まぼろしの汽車」を地獄から奪う。全世界の妖怪たちを支配しようとしているのだ。えんま大王の命を受け、鬼太郎たちは汽車を追う。しかし、吸血鬼の攻撃を受け、鬼太郎は妖怪石灰にされてしまう。客車に閉じこめられてしまう目玉たち。はたして鬼太郎は復活するのか。西洋妖怪の野望を打ち砕くことはできるのか。

声の出演

鬼太郎／松岡洋子
目玉のおやじ／田の中勇
ねずみ男／千葉繁

見どころチェック!!

妖怪総登場

プロ野球のオールスターゲームじゃないけど、有名どころがたくさん集まるっていうのは華やかでいいものっす。狼男、フランケンなどの来日系は紅白のポール・サイモンか？

ついに映画に登場今年最大の人気者

たまごっち

原作／バンダイ 企画／蛭田成一 脚本／成田良美 作画監督／井上英紀 美術監督／吉池隆司 テーマ曲／「レッツゴー」ピキピキ5（エアーズ）

【Story】

みんなが仲良く暮らす「たまごっち星」。そこに酔っぱらいの「オヤジっち」が登場、みんなに無理やりお酒を飲ませてしまった。住民たちは歌うは、踊るはの大騒ぎ。地面は揺れて海は大荒れ、平和に暮らしていた「天使っち」「むしっち」「ウオっち」「まるっち」「まめっち」たちはの大パニックに陥ってしまう。こうなったら宇宙に脱出だ！

見どころチェック!!

今明かされる「たまごっち」の秘密

100回目のお見合いに失敗して落ち込んでいた天才生物学者ばんぞー博士の後頭部にUFOが直撃する。今、明かされる「たまごっち」が地球にやってきた秘密。

おまけ

実写ですが……

「ときめきメモリアル」

（全国東映系）
というわけでいよいよ実写版の登場です。ゲームからは、藤崎詩織（吹石一恵）のみが登場。高校3年の夏を描いたボーイ・ミーツ・ガール＆成長の物語。ほかに榎本加奈子、中山エミリなど。8／9より公開。

7/5土～公開（全国松竹邦画系）

爆走兄弟 レッツ&ゴー!! WGP
暴走ミニ四駆大追跡!

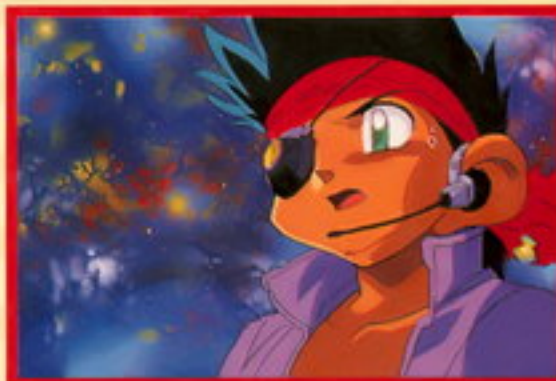
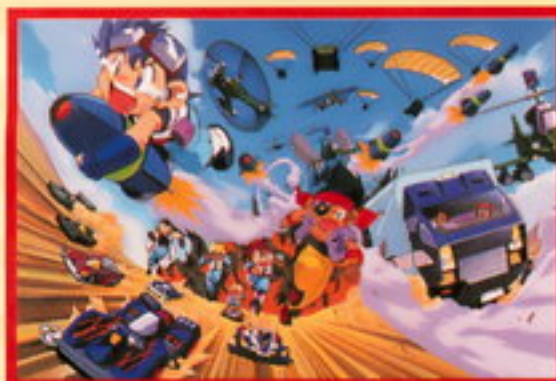
<スタッフ>●原作／こしたてつひろ●監督・脚本／アミノテツロー●製作／L&Gプロジェクト97●音楽／つのこうじ●歌／影山ヒロノブ（コロンビア）
<キャスト>●星馬 烈／渕崎ゆり子●星馬 豪／池澤春菜●リオン／今井由香●鷹羽リョウ／高乃 麗●J／渡辺久美子

【Story】

TRFビクトリーズが参加するWGP（ワールドグランプリ）に、突如乱入してきたマシンGPチップ搭載の「ガンブラスターXTO」。そこに、暴走を続けるガンブラスターを追って、リオンが登場。そして、リオンを止めにビクトリーズは、戦闘専門集団SPFに追われるガンブラスターの追跡を始めた。いったいガンブラスターは助かるのか？

あいつの暴走が新たな友情を生む!

テレビアニメなどでおなじみの『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』。本作は'94年より小学館「コロコロコミック」で連載が開始された。7月31日にサターン版「フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー」も発売だ。映画では、謎のマシン「ガンブラスター」を巡る新たな友情の物語が展開。ますますミニ四駆人気に拍車がかかりそうだ。

今回も大活躍するのが、レッツゴー兄弟率いるTRFビクトリーズだ。そこに、ガンブラスターを愛するリオンも加わり、疾走するガンブラスター救助のため、大追跡劇を繰り広げる。

7/26土～公開

それいけ!あんぱんまん
虹のピラミッド

子どもアニメーションを代表する作品「あんぱんまん」。同時上映は「ぼくらはヒーロー（『カレーパンマンとまほうのふで』と『しょくぱんまんとにせしょくぱんまん号』」（松竹富士系）

7/5土～公開（全国松竹邦画系）

エルマーの冒険
MY FATHER'S DRAGON

STAFF●原作／ルース・スタイルス・ガネット　画／ルース・クリスマン・ガネット　製作／奥山和由/酒井政利　音楽監修／小室哲哉　監督／波多正美　脚本／寺田憲史　CAST●エルマー／YŪKI　ボリス／林原めぐみ　猫／八奈見乗児他　近眼ネズミ／野沢雅子

【Story】

エルマー・エレベーターは“かれき街”に暮らす普通の少年。そんな彼の運命を大きく変えたのが、年老いた冒険家“ネコ”との出会いだった。ネコが最後に旅した“動物島”には、乱暴な動物たちに捕らえられているリュウの子がいるという。勇気ある冒険好きの少年だけが行くことのできる動物島へ……。今、エルマーの冒険が始まる。

If You Wish…望めば何でもできる!

好奇心は強いがちょっぴり臆病な少年が、勇気と知恵でリュウの子を助け出す。原作「エルマーのぼうけん」は、日本でも500万部を超える大ロングセラーを記録。小学3年生の国語の教科書にも掲載され、子供にも大人にも愛される童話となっている。この世界を映像と音で表現した今回の映画は、また新たな冒険を私たちに見せてくれる。

冒険家のネコ、おちゃめなカモメ、獰猛ながら、コロっとだまされる愛すべき動物たちも映画の盛り上げ役。「望めば何でもできる」エルマーに励まされリュウは大空に飛び立つ!

music

「エルマーの冒険」のもうひとつの見どころは音楽。オープニングはエルマーの声で声優デビューを果たしたYŪKI、エンディングには、もと「TMN」の宇都宮隆、そして監修に小室哲哉という豪華な顔ぶれにも注目だ。

If You Wish…
宇都宮　隆

大人のあなたも楽しめるちょっとカルトな3作品

8/2土～公開 （BOX東中野にて）

アスパラガス

監督・作画・撮影／スーザン・ピット　音楽／『アスパラガス』はリチャード・テイテルバウム、小杉武久、他　『ジョイ・ストリート』の主題歌はデボラ・ハリーのオリジナル

【Story】

アスパラガスのウンコをする顔のない女が劇場を沸かせ、最後はアスパラガスにフェラチオを…。

制作に4年！
エロティックなアート・アニメ

ピーター・ガブリエルなどのビデオ・クリップも手がける、アメリカ生まれの女性アーティスト、スーザン・ピットによるアート・アニメ。エロティックでリリカルな『アスパラガス』ほか短編3本。

見どころチェック!!
女のコの妄想は極彩色

色彩、イメージ…まるで少女の頭の中を覗き見しているような気分。

8/9土～公開 （ユーロスペースにて）

悦楽共犯者

監督・脚本・美術／ヤン・シュワンクマイエル　撮影／ミロスラフ・シュパーラ　出演／ペトル・メイセル、ガブリエル・ヴィルヘルモヴァー　バルバラ・フルザノイヴァー他

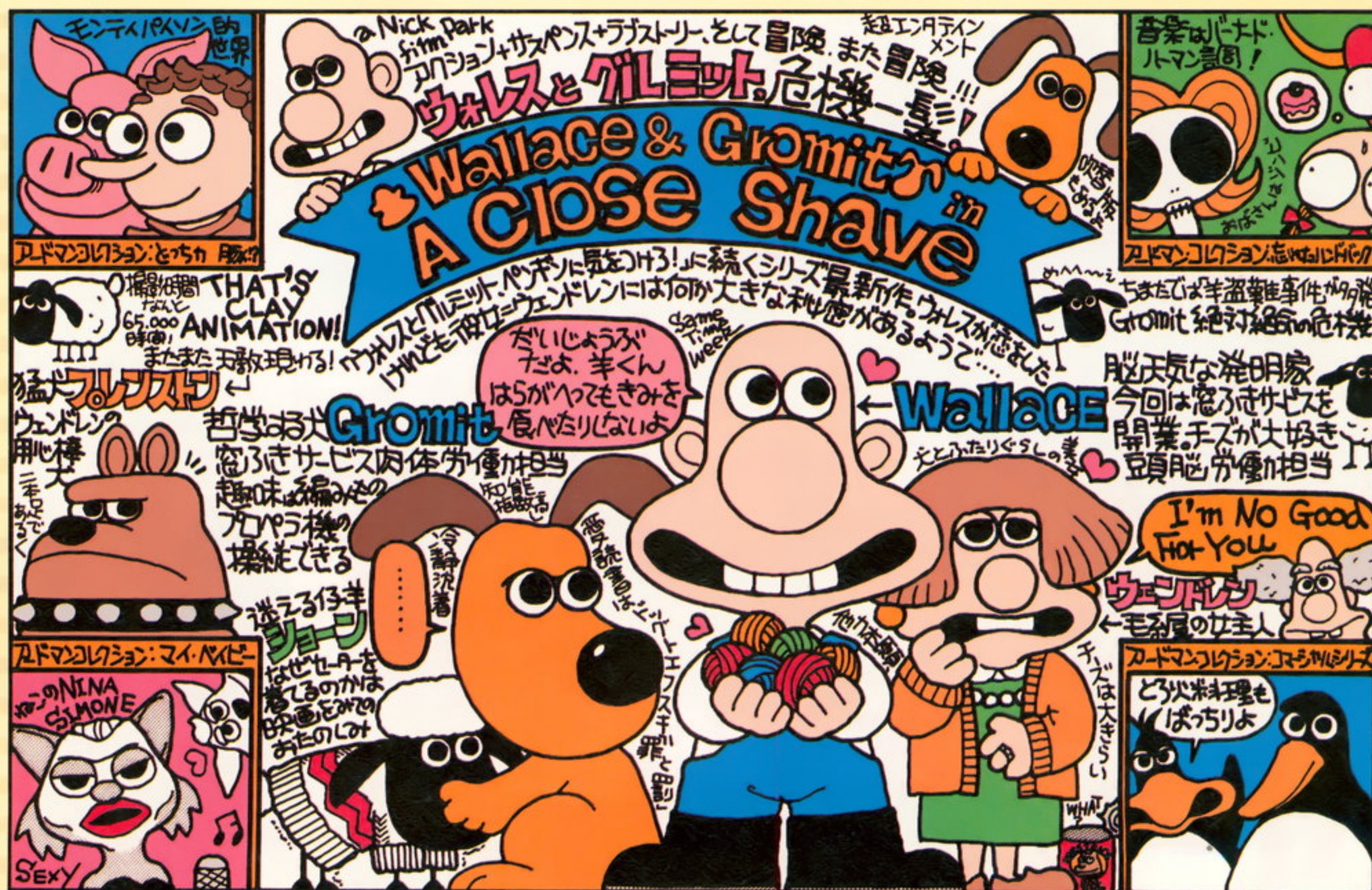
【Story】

日曜日のフェチな快楽のため、平日は器具や人形作りに励む中年男女6人。最後にドンデン返しが。

シュールでカフカ的な
ブラック・コメディ

チェコのアート・アニメの巨匠シュワンクマイエルが、意味深な演技の俳優女優を使い、彼らの妄想部分に人形アニメを挿入して展開する不条理ドラマ。変態さんいらっしゃい。

見どころチェック!!
フェチ用器具あれこれ

鳥人間セット、自動自慰機械などの制作にここまで熱中できるとは。

ウォレスとグルミット、危機一髪！ 8/2土～公開 （渋谷シネ・アミューズと銀座シネ・ラセットにて）

粘土でできた15cmの人形たちが繰り広げるキュートなアニメーション。CGでは見られない味わい深い世界が繰り広げられる。

「ペンギンに気をつけろ」に続くシリーズ最新作。　監督／ニック・パーク　イラスト／三留まゆみ

いま最もアツい! '97年夏のアニメーション映画を座談会で徹底検証

夏のアソビは、映画館でアニメに決まり!

「生きる」べきか、「死ぬ」べきか、宮崎駿監督と庵野秀明監督の師弟対決を軸に、今年の夏ムービーは大作アニメーションがバトルロイヤル状態。サタマガ読者のために、近年のアニメーションの動向に詳しい、3人の有志が集まって座談会が開かれた。ジャパニメーション隆盛の現在、やや乱立ぎみのアニメ映画についてどんな話が飛び出すのだろうか。アニメーション初心者はもちろん、マニアを自称する君も必見なのだ!

生きろ。

【もののけ姫】

2大作品だけに、とどまらないラインナップ

——アニメ映画が集中している事情はいったい何でしょう?

古川　推測ですが、マンガやアニメが世間に認知されてきたっていうのが大きいでしょう。世界的にも日本オリジナルの文化として浮上するんじゃないかと、頭の固いオヤジたちもわかってきたんじゃないかと(笑)。それじゃあ、今年の夏休みは特に、それをぶつけてみようと……。

久保　実写の邦画が全然興行的にダメっていう状況が10年以上続いているんです。ドラえもんとか、ジブリのものが興行収入でトップだったっていうのは、データとして明白なので、アニメは行けるんじゃないだろうか? っていう思い込みもあるでしょうね。そうやって参加してきたものと以前から地道にやってきたものが、一度にやって来たという気がします。

——あえてイチオシを選ぶとしたら?

古川　僕は「もののけ姫」ですね。宮崎さんの作品が好きなんで、ジブリでの最後の作品だっていうし。

久保　「エヴァ」が完全に決着を付けるというんで、それなら。潔くていいですよね(笑)。

篠田　とくれば僕は、「爆走兄弟レッツ&ゴー」を劇場画面で見るのは面白いんじゃないかと(笑)。人気女性声優ぞろいだし(爆)。

久保　実写のミニ四駆のハウツーものも上映するんですけど、あれは劇場でしかやりませんしね。

——東映のアニメフェアや他の作品はどうでしょう?

久保　東映はちょっと弱いですね。「ぬ〜べ〜」は放映が終わっているし、「たまごっち」は10分ぐらいの短編らしいですから。「鬼太郎」はテレビ作品も、クオリティが高いので期待はありますけど。

篠田　「スレイヤーズ」と「天地無用!」はファンならバッチリ楽しめる内容だと思います。「ジャングル大帝」は、レオの子のルネにもスポットが当たっているので、大人と子供の世代のギャップが埋まるという点は評価していいと思います。

古川　やはり「エヴァ」と「もののけ」ですか。この2本は海外でも必ずブレイクすると思います。みんなの価値観が多様化してきている今の世界では、通り一辺倒のアニメは今後、ウケる事はないでしょうね。

久保　そうですね「エヴァ」のみんな死んでしまえ〜が勝つか、「もののけ」の生きろの、どちらが勝つかが楽しみですね(笑)。

だからみんな、死んでしまえばいいのに…

【THE END OF EVANGERION】

古川益蔵
(株)まんだらけ代表取締役社長。コスプレ店員で有名なコレクターズショップ「まんだらけ」を経営している。好きなアニメは「風の谷のナウシカ」をはじめとする、宮崎駿作品。海外のOTAKU動向にも精通している。

久保美鈴
アニメ誌「ニュータイプ」、「少年エース」、「SFマガジン」などでアニメ記事を担当する女性ライター。現在の一押しアニメは、「勇者王ガオガイガー」。ストレートな論評を、容量の都合で掲載できなかったのが残念だ。

篠田聡
「サターンマガジン」、「メガストア」、「Beppin School」などでアニメ&声優系のゲーム記事を担当するライター。深夜アニメや、NHK教育のアニメを好んで見る。最近のお気に入りは朝9時前の「ニャッキ!」とか。

御意見無用
Anarchy in the NIPPON
〜相沢　徹　編〜

前号より始まった、この「キャラクター大紹介！」のコーナー。8人の登場キャラクターから1人を選び、毎号紹介していく予定だ。鉄人にコメントをいただいた「キャラクターの見所」は必見だぞ！

徹はボクシング部に所属しているという設定通り、パンチによる攻撃が固有技に多く見られる。パンチから派生するコンビネーションを多数持っており、全体的に見て上段・中段攻撃が豊富である。また、立ちガードを崩す、強力な「ガード崩し技」を持っているなど、現時点では実に「攻め」の強いキャラクターである。

打撃技は立ちガードでほぼ安定かと思えば、強力なガード崩し技を持っている。

この特攻服にかけて てめえらには負けないぜ!!

CHARACTOR'S STORY

何よりも群れることを嫌悪する徹。しかし、いつも側にはいとこである真紀がいた。ある日、特攻服の刺繍のほつれを発見して急激に不機嫌になり、側にいた真紀にまで八つ当たりしてしまった。怒りと焦りが入り混じり、彼は走ってその場を去る。「クソ、ったくよぉ……」。そんなある日、ある1人のヤツと目が合ってしまった……。

鉄人コメント

このキャラはスピードキャラなんですよ。手技と投げが中心で、足技もありますけど、ハデなのはパンチ系ですね。デンプシーロールとかフリッカーとか、あるボクシング漫画の登場人物が使っている技のほとんどを持ってたりするんです(笑)。ガード崩しもたくさん持っているんで、積極的なプレイが楽しめますよ。(池サラ)

気になる固有技をチェック！

鉄人の「この技を見てほしい！」という意見を参考に、気になる固有技を紹介していくぞ。

挑発　カモン！　←P+K+E／ヘィヘィ！　→P+K+E

「こいよ！」。右もそうだが、挑発すると体力が回復する。

「かかってきな！」。ノーガードの姿勢で相手を挑発。

固有技　デンプシーロール→ボディブロー　↘↘PP+K

左右にフットワークした後、強烈なボディーブローを繰り出す。軸移動しながら動いているので、攻撃を避けやすい。

固有技　技名未定　P→PPP↘P+K→⬇↘P+K

4発のジャブを決めた後にアッパーで相手を浮かせ、さらに空中で追いうちをかけるという大技。1発ヒットすれば、その後の攻撃がすべて連続技として決まる。

Passion LANGRISSER Vol.9

ラングリッサーⅣ、発売目前。キャリアソフトは今度は引っ越しで大忙し。

プレス工場でラングⅣの製品版がガシャガシャとプレスされているであろう今日この頃。キャリアソフトはお引っ越し。キャリアマンは引っ越し作業にも駆り出されているらしい……。

ウッキー高田が語る!! ラングⅣキャラクター列伝 vol.9 ランフォード

高田氏が書いた通り、キャリアソフトのT嬢と担当Nは安井さんのファン。収録スタジオでは二人とも安井さんの声を聞きながら恍惚状態でした……。

ついにキャラ紹介も最後、ライバルのランフォードの登場です。うるし原さんにデザインをお願いする時、「今までのライバルキャラの中で一番人間っぽいキャラです」っていった覚えがある。確かに、レオンやランスは人間離れした性格。アルテミュラーも悪の部分を持ってはいるけど、才能とかが並外れていたし……。そんなわけで、ランフォードは悩みとかもある、普通の人間に近づいたのだ。といいながら、彼が貴族嫌いのバルクと仲が悪いとかは、ラスト寸前に決まった設定だったりもする。おかげでアルダン将軍が、大貴族でしかも貴族主義というタイプになった(笑)。ほかにもウィラー提督と同期だったりという設定も、この設定の少し前に決まったような……。何でラスト近くでいろいろ決まったのかというと、一通りのシナリオを創った時、一部演出の少ないキャラがいたのだ。それが主人公とライバル(ランフォード)だったわけだ(爆)。でもちゃんとキャラ演出ができてよかった、よかった。余談だけど、ランフォードの声優は安井邦彦さんなのだ。うちの絵描きの趣味が入っているのだが、実は担当N嬢もファンだとか。ところで、次回から何しよう? キャラ紹介の終了でゲームが発売の予定だったのに……。

原案ラフ▶

◀うるし原先生決定イラスト

ラングリッサーファンの広場

そんなわけで麗しいランフォードです。次号以降はなんでもOKよん。

兵庫県 維新

対決 CGバトル!!

身の危険を感じて(前回、勝手に自分の写真が使われた)、中止になるはずだったこのコーナー。しかしあまりに多くの熱いアンコールをいただき(大ウソ)、続けることとなった。今回はキャリアキッズの登場なのだが……。F澤、敵を増やしたぞ、きっと。

キャリアソフトの絵描きのお部屋

【藤田】

プロフィール：今回は期待の新人(いろんな遍歴がある)、藤田だ。かなり昔からCGのビジュアルをやっていたらしいが、おかげで彼は○ロゲー皇帝とも呼ばれるほどの伝説の男になっている。本人は仕事のためだと言うが、机にある異常な数の綾○グッズから判断すると、そうでないことは一目瞭然だ。彼は間違いなく本物(何の?)だ!

本人のコメント：とりあえず リスティルを描いてみました。ラングⅣを買ったら彼女を、ラブラブにしてやってくれ!

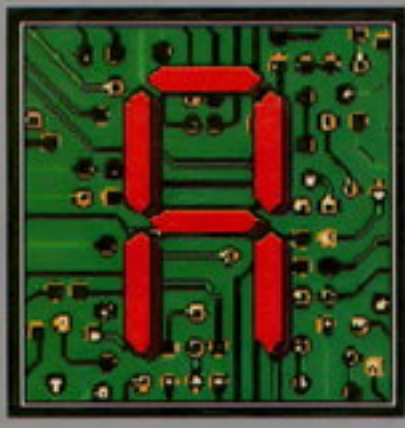
写真説明：残念ながら、写真には彼が手にした綾○グッズ以外は写っていない。しかし、モニターやラックには、尋常でないほどのグッズがひしめいているのだ。

THE LANGRISSER IV OF RYSTIL

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク セガサターンマガジン編集部
「パッションラングリッサー」各係

次回予告

とりあえず主要キャラの紹介はおしまい。次回は要チェックのサブキャラを紹介予定。そうそう、8月8日発売のサタマガの表紙は、うるし原先生描き下ろしなのでマストゲット!

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信――大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

隔週連載 Vol.13

DIGIO Ⅱ 架空レビュー

デジカメ世界の新陳代謝はとてつもなく速い。パソコンの進化が亀の歩みのようだ。半年ほど前にもデジカメを扱ったが、すっかり世代交代が進んでしまった。そこで、そうした流れを踏まえ"DIGIO"の次世代機の姿を占ってみよう。

DIGIOはこう変わる！

DIGIOの双眼鏡スタイルとは一転して、コンパクトカメラ的な親しみやすさを前面に押し出したDIGIO Ⅱの大胆予想図。

従来のデジタルフィルム(スマートメディア仕様のメモリカード)に加えて、ボディの下部にROMカートリッジと同じコネクタが組み込まれている。

コストダウンのためにあえて液晶モニタは付けないが、そのままサターンのROMスロットに差し込んで、すぐに撮影イメージが利用できるようにしてしまう。

オプションでこんなドッキング式のフロッピーディスクドライブユニットが用意できれば、安価に画像イメージが保存できてなお便利。

デジカメは2極4層化へ

半年前に分類したときには、デジタルカメラはカメラ的な発想や機能を優先させたものと、映像情報ツールとして画像メモ的なコンセプトから生まれたものの2種類があるとした。基本的には今もそのことは変わっていないが、より細分化してきているのは事実だ。

具体的には、ハイエンドモデルは100万画素(メガピクセル)を超える画素数のCCDを持ち、素人がプリントアウトを見ても銀塩写真と区別がつかないレベルで、本当のカメラとしての資質を備えてきた。実際には、そういうカメラ的デジカメは業務用として以前から存在していたが、価格的に90万～数百万円と一般には手が届かなかった。それが、富士フイルムの「DS-300」に代表されるように、10万～20万円台という高級コンパクトカメラや中・高級一眼レフクラスの価格帯にまで一気に降りてきたのだ。そして、従来からの液晶付きの普及型情報ツール系デジカメがあり、液晶なしで低価格化を図ったカメラ寄りデジカメがある。

面白いのは、分類の印象に反して情報ツール系デジカメのほうが単体でも撮影イメージを見ることができるために初心者にも受け入れられやすく、低価格のカメラ寄りデジカメのほうが電池が長持ちすることもあって「通」のユーザーのサブカメラとしても結構支持されているということだ。どちらも、最終的にはコンピュータにデータを吸い上げる必要があるが、シャープの「MDデジカメ」やソニーの「デジタルマビカ」は、それぞれMDとフロッピーディスクを記録メディアに採用して、そのまま保存ができるようになっている。

さらに、最近のモバイルコンピューティング(ノートPCや小型の情報ツールと携帯電話などを組み合わせて、いつでもどこでも仕事の処理やデータのやり取りができるようにしたコンピュータの使い方)を支援するものとして、カメラの一部が携帯情報機器のPCカードスロットに直接差し込めるようになったものも注目されている。ニコンが「COOLPIX-100」という機種で先鞭をつけ、最近では東芝も「Allegretto」という機種で参入したこのジャンルは、今後「DIGIO Ⅱ」が計画されているとすれば、結構ヒントになると思うのだ。

これがDIGIO Ⅱ(大胆予想)だ！

そういうわけで、セガのデジタルカメラDIGIOの次世代機、仮称「DIGIO Ⅱ」というものを勝手に考えてみた。

DIGIOは、液晶付きデジタルカメラとしては最も安価(29,800円)で、スマートメディアを利用した外部機器との連携もよく考えられている。しかし、大半の読者にとってはまだまだ高価だろうし、サターン自体との連携という意味で、もう少し大胆な発想ができるのではないだろうか？

まず、DIGIO Ⅱの形状は双眼鏡スタイルのDIGIOとは一転して、ROMカートリッジのケースデザインをベースとしたコンパクトカメラタイプとする。デジカメの撮像部は、普通はビデオカメラと同様のCCDという撮像素子が使われるが、これをAllegrettoでも採用されている新しいCMOSタイプのものに切り替える。CMOSタイプの撮像素子はCCDに比べて安価であり、消費電力が約1/10で済むという利点がある。画質の点では不利とも言われるが、そこは画素数をDIGIOの25万画素から35万画素程度に引き上げて補えばよい。

もちろん、DIGIOと連携したプリクラなどがそのまま使えるように、デジタルフィルムことスマートメディア(SSFDC)仕様のメモリカードは、そのまま使えるようにする。そして、ここからが大事なのだが、思い切ったコストダウンのために、あえて液晶モニタは付けない。その代わり、すぐに自分のサターンのROMスロットに差し込んで画像の確認や吸い上げができるようにしてしまうのだ。

これで何とか、定価で1万円台の前半に収まれば、結構いい線いくと思うのだがどうだろう。オプションで、フロッピーディスクへの書き込みユニットなども用意できると、安価にデータが保存できて一層よいと思う。

できるだけ多くの人たちにデジカメの面白さを知ってもらうためにも、セガさんにはこうした発想で頑張ってもらうことを大いに期待している。

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

夏真っ盛り、最新のサターンタイトルを大紹介! 本誌初登場タイトルも要チェックだ!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

この夏話題のタイトルをまとめて紹介! 発売が待ち遠しい期待作が目白押し。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●ジャレコ●今秋発売予定●価格未定●アドベンチャー●2枚組●18歳以上推奨

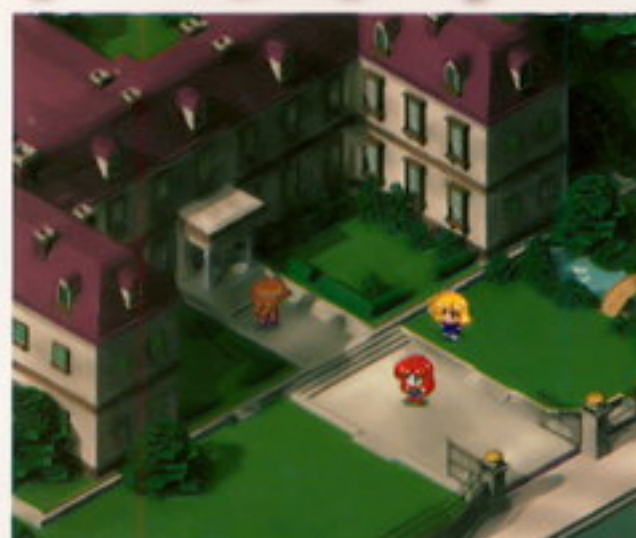
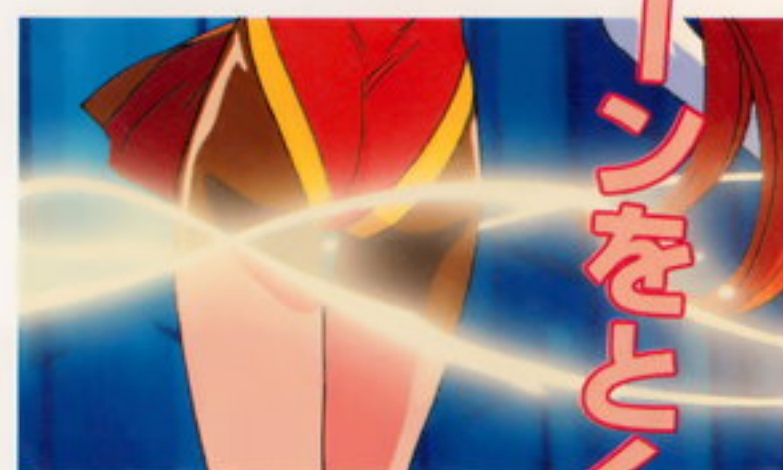
完成度 35%

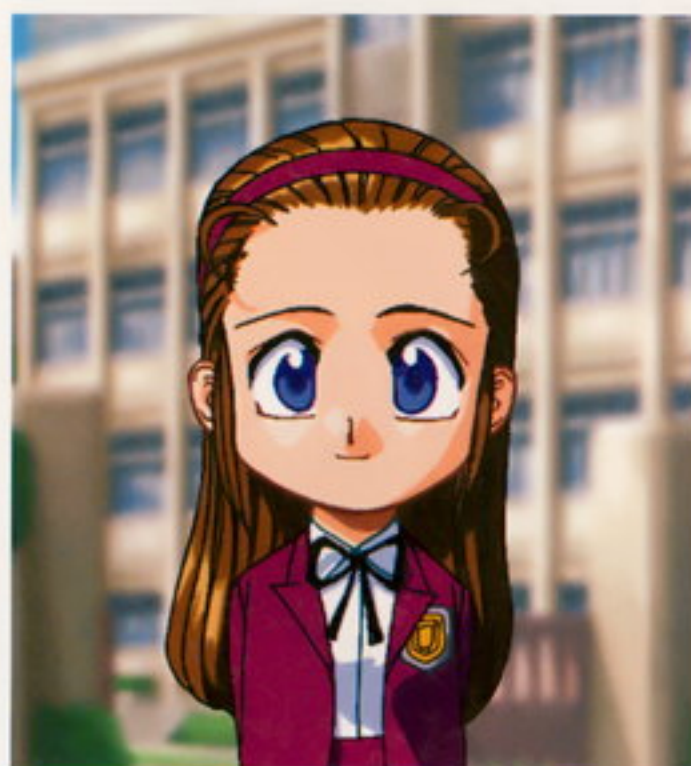
誰もが知ってる「あの」タイトルが、豪華スタッフの手によってさらなる進化を遂げるのだ！

美少女雀士スーチーパイがアドベンチャーへ華麗に変身！

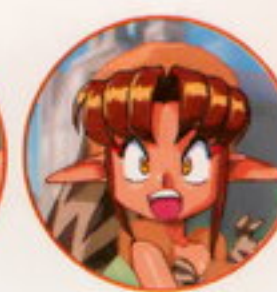
アーケード、コンシューマー共に大きな人気を博した麻雀ゲーム「スーチーパイ」が、恋愛アドベンチャーになって帰ってくるぞ！これまでに登場したキャラクターはもちろんのこと、新たに描き起こされた2人のニューキャラも加わって、これまで以上にハチャメチャなスーチーパイワールドが展開されることまちがいなし！

気になるビジュアル部分には、キャラクターデザインにシリーズを通して参加している園田健一氏、そしてアニメーションの監督に井出安軌氏、コンテに八谷賢一氏、作画監督に堀内博之氏、アニメーション用キャラクターデザインに松原秀典氏と、ファンなら泣いて喜ぶ豪華スタッフを起用。動画枚数約6700枚の超美麗アニメーションで、スーチーワールドのキャラクターがところ狭しと大暴れする予定になっているぞ。

残念ながら、恋愛アドベンチャーの核となるストーリーについては、一切が闇の中。詳しいことがわかり次第、順次お伝えしていくので、楽しみに待っていてくれ！

3Dモデリングと光源処理が施されたCGによる移動画面。雰囲気も臨場感もたっぷりだ。

新作変身シーンをとくとご覧あれ！

新たに追加されたキャラクターはこの2人！

二ノ宮　ことり

11月14日生まれ
年齢・16歳
星座・さそり座
血液型・A

ひょんなことから見かけた主人公＝プレイヤーに、運命の赤い糸が結ばれていると信じ込んでしまうことりちゃん。思いこんだら超一途の性格なので、プレイヤーに近づく女の子には冷たく、逆にプレイヤーに対してはしつこいほどにお節介。プレイヤーをモノにしたい一心で、悪魔リリムと契約を交わしてしまって、だんだんと大変な状況に……。

リリム

？月？日生まれ
年齢・？歳
星座・？座
血液型・？

ことりの一途な性格につけこんで、勝手な契約を交わしてしまうリリム。プレイヤーに近づく、ことり以外の女の子を、契約に基づいて次々と昏睡状態に陥れてしまう。残忍で冷酷なことでも、さも自然に、明るくふるまってしまう一面を持っているのだ。彼女に関する詳細は、今のところ謎。不思議な存在である女の子だ。

NEW! 反射でスパーク!

完成度 70%

●ジーク●発売日未定●5,800円
●アクション●全年齢推奨

反射させたディスクで攻撃。これが「市中引き回し」だ。

マップ上に点在する鏡に、投げたディスクを反射させて敵を攻撃。今までにないアクションのパーティゲームが登場だ。鏡に跳ね返るごとに、ディスクが大きくなりスピードもアップ。ディスクが敵にヒットすると、ディスクが消滅する地点まで運ばれてしまう。鏡は自由に回転させることができるぞ。

4人のキャラクターはパワー、スピードなど能力が異なる。

倒されるとモンスターに変身。最後までゲームに参加できる。

ステージの種類も色々。障害物も数多く用意されている。

能動的に動いたキャラクターほど「スキルポイント」がアップ。「漁夫の利」はないのだ。

NEW! 大江戸ルネッサンス

完成度 50%

●ビクターインタラクティブソフトウェア●今秋発売予定●価格未定
●シミュレーション●全年齢推奨

江戸の町を思いのままに作っちゃおう

プレイヤーは徳川家治の元、政治を司る老中「田沼意次」としてさまざまな変革を試み、幕府の財政改革を行なう。江戸を舞台にした歴史シミュレーションだ。表から、裏から支えてくれる役人や豪商と強力して幕府を再建しよう。また、平賀源内の発明品で、歴史と違った江戸の町を作れるぞ。

これが江戸中期の町。現在でも聞き覚えのある地名が並ぶ。

発明次第で江戸の町並みが変化。高層ビルも建てられる?

上様は遊んでばかりのバカ殿。しかし彼の信頼度が下がると、老中をクビにされてしまう。

勘定奉行の仕事は税制管理など。月ごとに収支を報告する。

FAKEDOWN

完成度 50%

●システムサコム●今冬発売予定●価格未定●アクションアドベンチャー●全年齢推奨

大友克洋氏がビジュアルコンセプトデザインを手掛ける、アクションアドベンチャーの続報だ。

キャラクター設定やウインドウ画面など、新着情報を一挙公開!!

「アキラ」でおなじみの大友克洋氏がビジュアルコンセプトデザインを手掛けている「FAKE DOWN」。今回は、キャラクター設定やゲーム中のウインドウ画面などの新着情報をお送りしていくぞ。

主人公・ディオン

子供の時

謎の人物の手により培養カプセルから生まれた。DNAを吸収する能力を持っており、「パワー」、「スピード」、フェイントに優れた「トリッキー」の3種類の姿に変身することができる。

POWER

SPEED

TRICKEY

オーバス

人間を守るためにフェイカーと戦っていた戦士。粗暴で単純思考が玉にキズ。

ようやく完成! ウインドウ画面を公開

HPは体力、EXPは経験値、DNAはDNA摂取量だ。DNACAPは現段階では不明。

BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ

完成度 99%

●徳間書店／インターメディア・カンパニー●今秋発売予定●価格未定●ツール●全年齢推奨

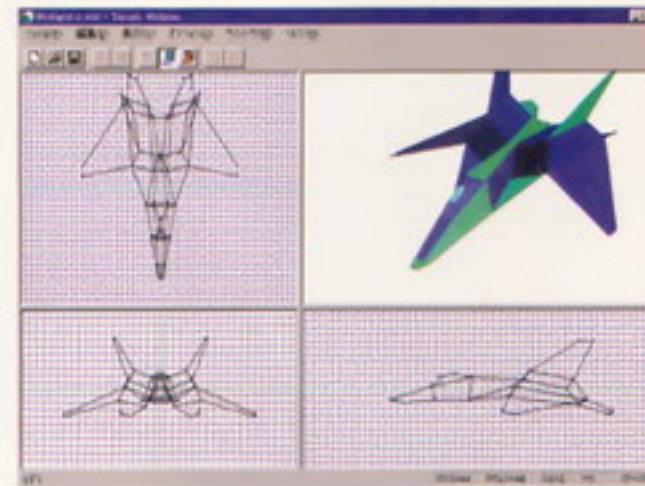
長い沈黙を破り、パワーアップしたBASIC for SEGA SATURN。気になるその能力やいかに？

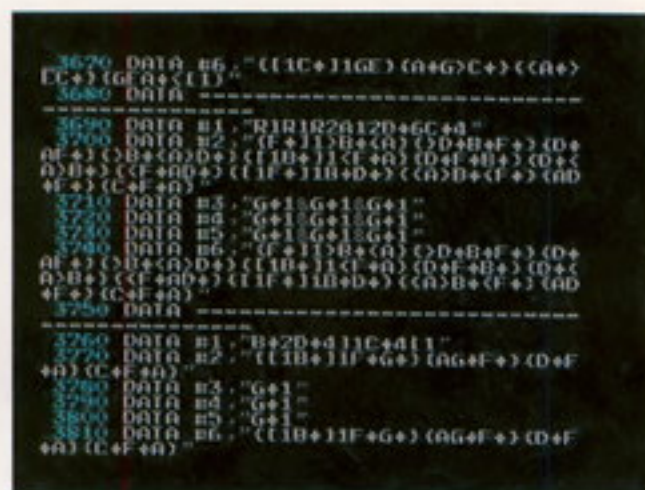
お待たせ!! 本格プログラミングツールの全貌がいよいよ明らかに！

サターンでプログラムが開発できる初めてのツールということで、ユーザーを始め各方面から注目を浴びている「BASIC for SEGA SATURN」。幾度となく発売が順延されてきたけれど、それにはちゃんとした理由があったのだ。

それは、以下に挙げる改良された3つのポイント。まず第1は、サウンド機能。MMLと呼ばれる簡易言語によって、サターンの音楽表現能力を簡単に扱えるようになった。そして第2のポイントは、構造化プログラムができるようになったこと。最近のプログラミング言語の主流であるC言語のように、見た目にも、そして作り手側にもわかりやすいプログラムが組めるようになった。さらに第3のポイント、JIS第二水準までの漢字表示機能。これで、メッセージが重要な役割を持つ、アドベンチャーや、RPGといったゲームも手軽に作れるようになった。

これだけ充実した機能を備えてるこのツール。期待に胸を膨らませ、首を長くして待っていよう。

AIFFやWAVEといった、パソコンで扱える音データも流用することが可能になった。

ポリゴン作成ツール。WAVEやAIFFと合わせて、パソコン接続タイプでのみ使える機能。

充実の漢字表示機能。サウンドノベルから教育ソフトまで作れるようになったのだ。

音楽を表現するMMLは、実際にはこのような形で表記する。慣れてしまえば超簡単！

サンプルゲーム。奥行きのある3Dシューティングが動いている！ 早く触りたい！

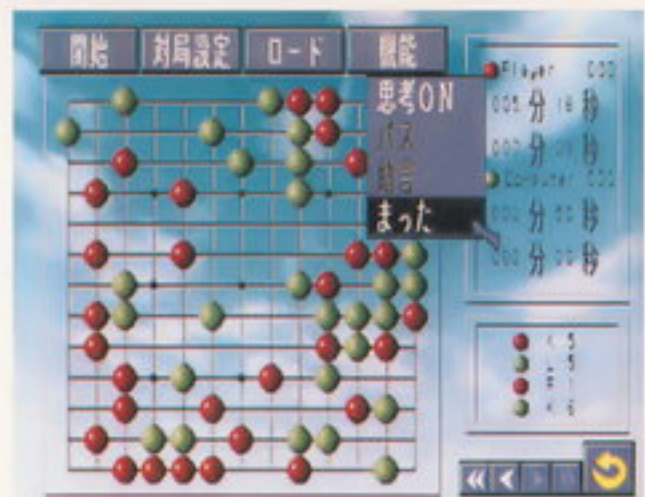
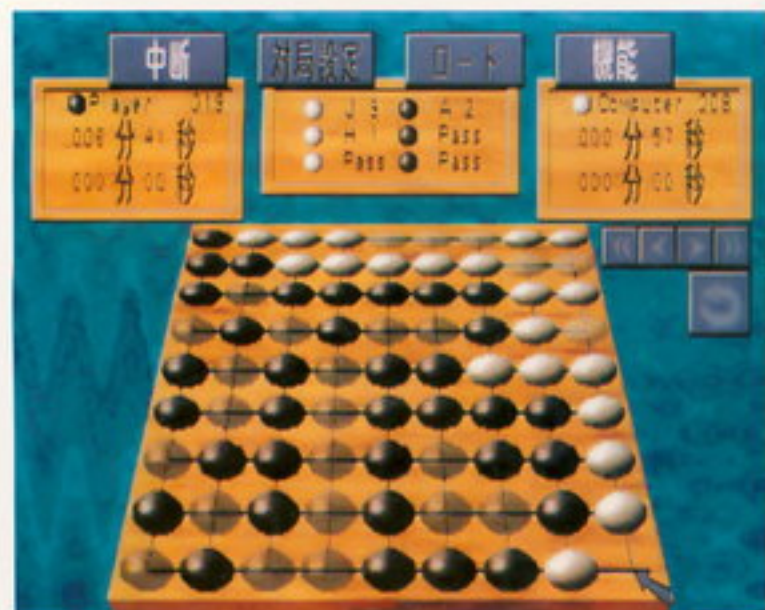
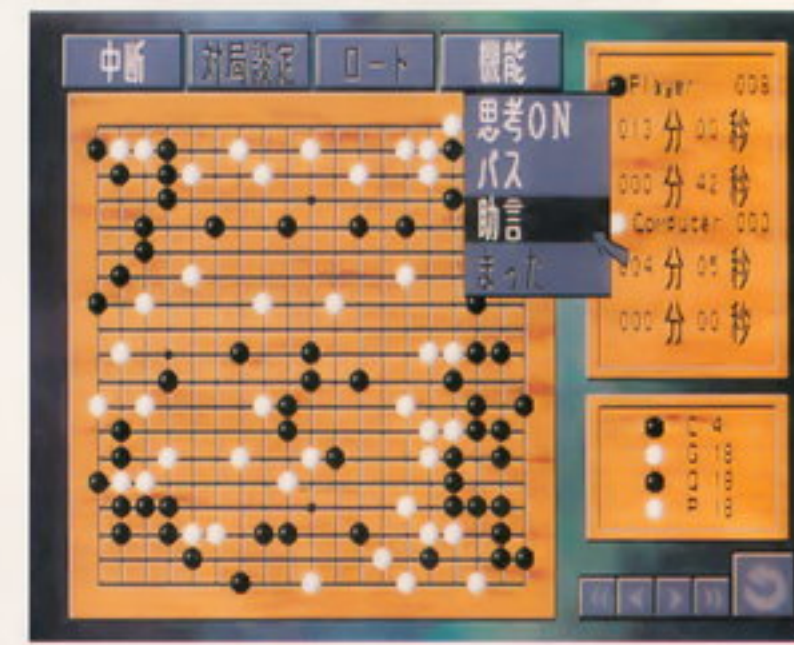
GOⅢ Professional 対局囲碁

完成度 100%

●毎日コミュニケーションズ●8月1日発売●6,800円●囲碁●全年齢推奨

囲碁に興味がある初心者から、さらに上を目指す上級者まで楽しめる、機能充実の囲碁ソフト。

快適さがウリの本格囲碁ソフト

クラシックの名曲をBGMに、格調高い雰囲気で対局囲碁が楽しめるソフトだ。サターン版は、他機種版のエンジンプログラムを強化し、さらに高速な思考ルーチンを備えている。思考レベルも12段階あり、自分の実力に合わせてプレイできるのだ。碁盤や碁石は通常の黒白だけでなく、カラフルな色調のものも用意され、その日の気分に合わせて、気軽にコンピュータ対局が楽しめるぞ。

初心者でも楽しめるように、9路盤(9×9)や、13路盤(13×13)も用意されている。コンピュータ対戦だけでなく対人戦も楽しめるぞ。

碁盤の透明度を、段階的に変化させることもできる。涼やかな青空をバックに、透明な碁盤でプレイすれば、暑さも吹き飛ぶ!?

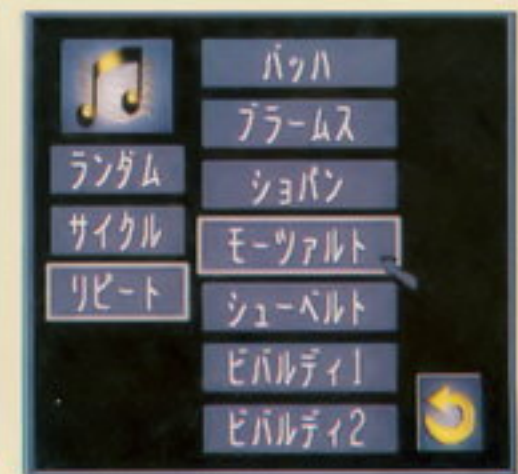
プレイヤーの好みに合わせて多彩な演出が可能

システム設定

9、13、19路盤の選択や、思考レベル、ハンデの設定ができる。

グラフィックス

3Dタイプの盤面を選択できる他、碁石、碁盤、背景の色を選べる。

サウンド

BGMは全部で7曲。リピート演奏やランダム演奏もできるぞ。

この二文字にあなたはなにを想いますか？

卒業S Graduation S

完成度 90%

●NECインターチャネル●今夏発売予定●6,800円
●育成シミュレーション●18歳以上推奨

メーカーから一言 思えば入社して最初に携わったタイトルがPCエンジン版「卒業」。ここまで長いおつきあいになるとは思いませんでした(笑)。長年にわたって労を共にしたスタッフ渾身の力作。凝ったディティールに注目です。これで本当に「卒業」できますね。（広報　本明）

ラストグラデュエーション

育成ゲーム草創期の名作として知名度の高い「卒業」。パソコン版（'92年）が最初に出て以来、多数の機種に移植され、さらに数々のマルチメディア展開を続けているという、息の長い作品だ。近々シリーズ3作目も出るということからも、その根強い人気ぶりがうかがえる。これまで伝えてきたとおり、「卒業S」は移植版の最終バージョンとすべく、いろいろな工夫が凝らされている。いずれ改めて微細を検証するので、完成まであと少し待ってくれ。

教育&指導は1週間ひとくぎり

平日

基本的に1週間が1単位。さらに平日進行は、月～水、木～土曜日の2つに分かれている。ここでは、5人のうち1人ぶんだけ直接関与（スケジュール変更）可能。

休日

日曜日および祝日は、とうぜん学校はお休み。生徒の補習や、街中での見回りといった教師としての仕事もできる。体を休めたり、バイトに精を出してお金を稼いだりと、自分のための休日にするのも可。

生徒たちのゆらぎを見守ろう

「卒業」のゲーム目標は、清華女子校3年B組の5人の生徒を無事に卒業させること。これ以外には何も制約はないが、教師（プレイヤー）として彼女らと接する1年間は実に大忙し。ちょっとでも気を抜けば機嫌を損ねるわ夜遊びするわと、やんちゃのしほうだい。それをどうにかするのが楽しさでもあるが。

常時変化するパラメータがすべてに影響。目に見えない"気分"というやっかいなものも。

今日の作文は今までで一番の出来だと思います。

パラメーターの意味するものは？

生徒のパラメータは、表示されているものだけでも9種類もある。これらは簡単に分類すると、体調系、しつけ系、勉強系の3タイプだ。そして、ゲーム終了時のエンディング（卒業後の進路）には、この数値が密接に関わってくる。

あまたの学校行事に清華の乙女は悲喜こもごも

ゲーム中には、通常の平日＆休日進行だけでなく、清華女子校で定められた学校行事も４種類存在する。これらはいわば固定イベントのようなものだが、結果が生徒達の評価（内申みたいなもの？）にも関わってくる。特に試験の点数はそれが顕著なので、見守る側の教師としてはドキドキものだ。

これが清華女子校の全行事。これ以外にも、スキー教室などの条件系イベントがあるが、それは別の機会に。

演劇祭

水戸黄門や、アリとキリギリスなど、多数の演劇シナリオの中から１つを選んで発表するイベント。リーダー（主役）を誰にするかで劇の内容が微妙に（かなりズレる場合もあるが）変わっていく。

出し物の種類とリーダー選択の組み合わせで、意外と豊富なバリエーションが楽しめる。終了後に観客席に表示される点数は、演劇の評価だ。

陸上競技

３年生の各クラスから選ばれた代表が、リレー形式で走りを競うイベント。５人１組で参加するというワケで、Ｂ組のメンバーはやっぱりこの面々。アンカーを誰にするかが勝利の決め手？　走っている最中のメンバーを応援するメッセージが、おのおのの個性を感じさせます。

運動大好き少女の加藤が大活躍。張り切り方からしてなんか違う。

運動能力がバラバラなメンバーでこの結果なら、まずまずか。

コラム　私立清華女子高等学校案内

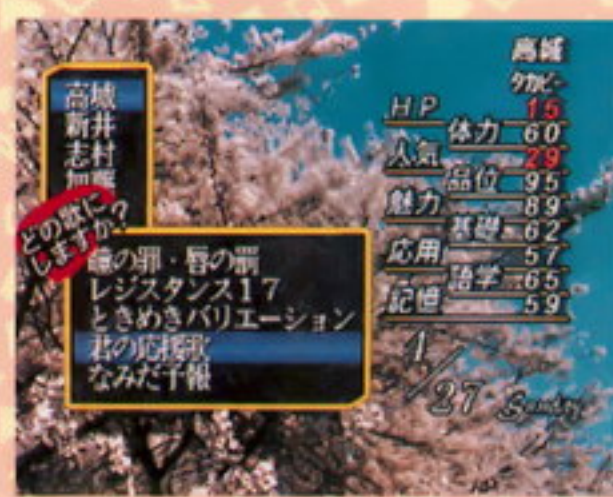
元祖「卒業」はもとより、「卒業Ⅱ」以降のシリーズの舞台となり、さらには「センチメンタル・グラフティ」にもその名が出てくる“私立清華女子高等学校”。もちろんこの学校はゲーム中の架空の存在だが、プレイヤーの思い入れをより深めるためか、意外と細かな設定がなされていたりする。参考までにそのデータの一部を掲載しておこう。

【創立】大正8年4月28日
【生徒総数】753名（女生徒のみ）
【学校長】六月 十三

【卒業後の進路の割合】
●大学・短大進学（60％）●専修・各種学校進学（25％）●就職（10％）●その他（５％）
【校訓】師を仰ぎ、父母を敬い、友と集う

さらにこの他にも校歌などがある。もっと詳しく知りたい人は、「卒業Ｓ」の製品版（限定40,000本）に付属する豪華なおまけ（生徒手帳＆校章セット）を入手してみよう。

清華祭

これはサターン版オリジナルのイベントの1つ。５人がバンドを組んで、全校生徒の前で演奏するのだ（文化祭みたいなものか？）。ボーカルを担当する生徒が、ゲーム中でもホントに歌声（音楽ＣＤの曲）を聞かせてくれます。

このイベントでプレイヤーがすることは、誰に歌わせるかを決定するだけ。評価は気にせず、聞きたい歌を素直に選ぼう。

持ち歌（？）が１コーラスずつ聞ける、サターン版ならではの新要素。歌う前には、それぞれが一言キメる演出もあり。

中間・期末試験

教師としてのふだんの指導力が、もっともストレートに反映されるイベント（というより途中経過発表）。次々と出題される10のクイズを生徒たちが解いていく様子をながめるのだ。基本的に勉強系パラメータが高いほどいい点数がとれる。

テストというよりクイズっぽい問題が全10問。生徒の能力をはかるイベントなので、教師はただ優しく見守るだけ。

各自の答えと正否を表示。たま〜に、とんでもない珍解答もある。そのボケっぷりに、思わず５点くらいあげたくなる？

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

完成度 55%

●セガ●10月2日発売●5,800円
●スポーツシミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言
毎週新しい情報をお届けしている「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2」開発者インタビューを毎週掲載しているが、これほど1つの雑誌でインタビューが載っているタイトルも珍しい。日々どんどん顔色が悪くなっていくのが分かりますか？　（セガ・南雲）

練習メニューがドーンと増えたぞ！

クラブ経営や地元との密着度なども大事だけど、"選手を育てる"ことをプレイヤーがもっとも実感できる練習メニューも大切な要素のひとつ。「2」になって、この練習のシステムに新メニューが加わったようだ。

大きな変更点として、まず追加されたのが"1カ月指示"という物。その名の通り、プレイヤーが各選手に指定した練習を自動的に1カ月続けるのだ。いままでチマチマと毎週指示を出すか、やや不安な"監督に任せる"しか選べなかったから、さらに楽になるよね。

他にも基礎練習や戦術、システムなど、前作にもあったメニューがパワーアップしたり、新練習が追加されている。簡単でわかりやすい操作はそのままに、多様な選手が育てられそうだ。

より細かい指示が!!

練習メニューが増えて、より細かい指示ができる。理想の選手を育てよう！

スポンサー契約も変更に

1年に1社としか契約できなかったスポンサー制度も、「2」では同時に数社と契約できる。ただし契約条件に違反すると……。

高額なスポンサーほど契約条件が厳しいのだ。

契約違反すると・・・

契約条件に違反すると、期間中でもすぐに解約。実力と契約内容を比べて選ぼう。

「サカつく2」はこんなところがバージョンアップ!!

1カ月指示
1カ月の練習をまとめて決められる。これで経営に専念できるか？

特別調整
コンディションの悪い選手を一時的に復調させる。デメリットあり。

チーム総合力
クラブエディットで見られるチームの総合力も練習中に閲覧可能。

開発者インタビュー第9弾！

スポンサーと練習の選択もカギになりますね

本誌■まずスポンサーですが、具体的な数というのは何社ぐらいで？

大橋■だいたい60程度ですね。スポンサーによっては、前作みたいな建築費が安くなったりとか、そういったイベントが訪れるものが何種類か用意されています。「2」のスポンサー契約の特徴として、条件を守れなかった時は契約解消、ひどくなると返金という制度があります。

本誌■あくまでも契約条件は守るしかないということですね？

大橋■そうですね。契約の条件が、具体的にはファーストステージ10位以内に入りなさいとか、チャンピオンシップを取りなさいとかっていう。あとは自分ができるかどうかを見定めて、目標を持ってプレイヤーがやるしかない。自分なりの目標を持ってもらうためのシステムですね。

本誌■じゃあ、契約できるからといって無理に契約すると……。

大橋■解消、ですね。でも大きいところと契約することによって多額のお金が入ってくるので、それでスタジアムなんかを増築したりできます。ただ、「2」は入場料の収入がちょっと減るんで、スポンサーの収入をうまく切り盛りしないとダメですね。

本誌■次に練習メニューなんですけれども、今回、新たに1カ月練習が加わりましたよね？

大橋■1カ月間、指定した練習を継続してくれるんで、次の月にそのままいくことができます。

本誌■その間のお休みというのは？

大橋■自動で設定されます、ある程度は。ただ、それが体の強い人と弱い人の平均的なところを見て決めちゃうんで、やっぱり時々見てやらないと、ケガする人は出るかも……。

和田■とりあえずサッカーを知ってる人なら、育てたい選手の方向性を決めて、じゃあどの練習とどの練習をすればいいなってのがわかりますよね。でも、あまり知らない人は、方向性ぐらいしか決められないと思うんですよ。そこで、具体的にこういう選手を育てる練習っていうのを用意してあげて、その組み合わせで

企画 大橋 修

結膜炎が完治したと思ったら、今度はものもらいにかかってしまった大橋氏。次の病気は何か!?

プロデューサー 松浦 稔

久々に登場の松浦氏は、私生活のない日々が続いているという。ちなみにホームページはついに公開されることに。

これが「サカつく2」の練習メニュー一覧だッ!!

1カ月指示 NEW

新たに加わった要素だが、内容的には毎回指示する場合とほぼ同じメニューが選択可。育てる選手の方向性を決めて使おう。

個人育成	「2」で追加になった新メニュー。選手個人のテクニックや、ポジションごとのテクニックを磨く。
連携強化	前作とほぼ同じで、選手個人の能力向上とともに、一緒に練習した仲間の連携力を強化するメニューだ。
システム	これも前作と同じもの。スタイルやフォーメーションなどの意味を選手に教え込む、重要な練習だ。
戦術	攻守バランス、攻撃重視などの戦い方をマスターする。指定した戦術を集中して覚えさせよう。
監督に任せる	その月の初めから終わりまで、練習すべてを雇った監督に任せる。監督自身の能力が問われる項目。
指示解除	月の途中でも、いままで設定した練習メニューを中断させることができる。残りの週は毎回指示に。

毎回指示

こちらは“毎回指示”と名前がついているものの、大まかな内容は前作と同じ。選手の回復をはかりながらの練習や、試合前の微調整をするときに使いたい。

基礎練習	毎回指示のみのメニュー。筋力トレーニングやパス、ドリブルなど、基本的な技術を向上させる。
特別練習	各ポジションに必要な能力と適性を伸ばすためのメニュー。持ち場で活躍しきれない選手にやらせよう。
システム	1カ月指示と同じメニュー。4-4-2、4-5-1などのフォーメーションを覚えさせるときに使おう。
戦術	これも1カ月指示とまったく同じ。フォーメーションを覚えさせないと連携も生きてこないぞ。
監督に任せる	先に練習メニューを指定した選手以外、その週の練習メニューは監督がすべて仕切ってしまう。
指示解除	まだ練習が終わっていない選手のみ、設定した練習メニューを取り消すことができるのだ。

基礎練習

地味な練習が多いがどれも戦力アップには欠かせない。

パス	パスやセンタリングの技術を向上させるメニュー。MFやDFに要求される能力だ。
ドリブル	うまく敵をかわしながらボールを運ぶ技術。MFとFWに必要とされる能力だろう。
シュート	通常のシュートからヘディングまでを練習する。FW、MFに覚えさせるとよい。
ディフェンス	敵からボールを奪うカット、スライディングを練習。やはりDFに練習させたい。
フリーキック	「2」からの新メニュー。フリーキックとコーナーキックを重点に置いた練習だ。
ランニング	スタミナと走力を上げる練習。どのポジションにも要求される基本的な能力だ。
筋力トレーニング	タックルなどにも負けない強靭な肉体を作るための練習。ケガする確率も減る。
特別調整	一時的に選手のコンディションを高める。ただし後で選手に疲れが出るので注意。

個人育成

選手をそれぞれのエキスパートにするため使おう。

ストライカー	シュートするための技術全般を向上させる。FW、MFにぜひとも覚えさせたい。
ドリブラー	俊敏で正確なドリブル技術と、敵をかわす技術を練習。1対1にも強くなるぞ。
チャンスメーカー	中盤で活躍しつつ、ゴール前でストライカーへパスをつなぐ選手を育てる。
守備的MF	いわゆるボランチをこなせる選手を育てる。守備とチャンスを生かす能力を向上。
センターバック	ディフェンスの中央を守り、敵の切り込みを止める役割を育てる練習メニューだ。
サイドバック	こちらはディフェンスの外側を受け持ち、守備と攻撃をバランスよくこなす役割だ。
攻撃的DF	サイドバックよりも攻撃的なDFを育てる。リベロをとるなら必要不可欠な練習だ。
ゴールキーパー	ボールをセービングする能力と、ゴールキックの飛距離、正確さを向上させる。

連携強化 1カ月指示

FW連携
MF連携
DF連携
GK連携

1カ月指示のみの練習メニュー。各ポジションごとのボールのやりとりやアイコンタクトなど、連携力を高めるためには必要。時間をかけて覚えさせよう。

システム 1カ月指示、毎回指示共通

4-4-2	最も一般的で攻守ともにバランスの良いフォーメーション。
4-3-3	FWを3人配置してかなり攻撃に重点をおいている。
4-5-1	トップに1人残し、鉄壁の守りからカウンターを狙っていく。
3-5-2	中盤を重視して厚くし、組織的な組み立てで構成している。
3-4-3	FW、MFに人数を多く配置する極めて攻撃的な布陣。
5-3-2	安定した守備力を誇る堅実性の高いフォーメーション。

戦術 1カ月指示、毎回指示共通

攻守バランス	攻守どちらもバランス良く行うオーソドックスな戦術。
攻撃重視	攻撃を重視し、守備陣も攻撃に積極的に参加していく。
守備重視	守備を重視し、攻撃陣も守備を意識して戦っていく。
ゾーンプレス	中盤をコンパクトにしてボール支配を高めそこから攻めていく。
カウンター	FW以外で守備を固め、ボールを奪ってから速攻を行う戦術。
リベロ	DF1人をチャンスには攻撃参加するリベロとして配置する。
ラインDF	DFラインを同時に押し上げてオフサイドトラップを狙う戦術。

特別練習 毎回指示

FW適性
MF適性
DF適性
GK適性

毎回指示のみの練習。各ポジションごとに必要な能力全般を鍛える練習。初期段階では基礎練習の合間にぜひとも入れておきたいメニューのひとつだ。

前作

ポジション別で必要になる特定の能力を伸ばすための練習です。

「サカつく2」制作もいよいよ大詰め!?

選手の方向性が決まるようにしてあげよう、と。で、ドリブラーとか、ストライカーなどそういう方向に育てていくような。より便利に、快適に遊べるような物をつけてみました。

チームリーダー兼メインプログラマー 和田 明士

試合がいい感じに動いてきてバリエーションも増えまくりと語る和田氏。入魂の試合画面に期待!!

松浦■でも、やっぱり毎ターンごとに選手の様子を見ながら練習メニューを決めるほうがいいんですけどね。
本誌■初心者ユーザーのための処置?
大橋■も、入っています。逆に同じ練習を長く続けたいっていう時もあるじゃないですか? 何人かを毎回指示にして、他を1カ月指示にしたりとか、そういうこともできるんで。
本誌■前作から同じような練習が引き継がれていますけど、その効果についても前作と同じですか?
大橋■そんなに大きくは変わっていないです。特別調整とか、新しく出ている練習項目は内容も新しい。特別調整ってのは、試合前のコンディションを一時的に上げる効果ですね。
本誌■やっぱり大きい試合の前に?
大橋■大事な試合の前なのに、全員泣きが入ったりすることがあるじゃないですか? そんな局面で使えば全員ニコニコになるけど、反動は大きいですよ。疲労が溜まったりして。
松浦■そのかわりそのあとはもう、例えばファーストステージの第1節にそんなものを使っちゃって、2節以降ボロボロと崩れて……。
本誌■そんなに長い期間、影響がくるんですか?
大橋■きますね。
和田■メリットとデメリットのバランスはちゃんととってありますよ。ある条件を満たしていればいつもニコニコじゃあ、ちょっとっていう。
本誌■選手どうしの連携が見られるということですが、そのへんは?
大橋■とりあえずその人とその人がどうかっていうのが1対15人いるわけですから、その連携の相性みたいなのがわかるように……。
本誌■どういう見せ方をするかが気になるんですが……。
大橋■例えば僕と松浦さん和田さんっていうのが、どういう関係にあるかっていうのを表示するんです。
本誌■コメントが出てくる?
大橋■いや、関係が表示されますよ。
本誌■それは1人ずつで? それとも一覧でバッと出ちゃうんですか?
大橋■たぶん、選手1人に対して、他の人全員の一覧っていう形です。
本誌■それでは最後に一言……。
和田■とにかくクオリティの高い物を目指してますんで、安心して買ってください。あと、前作のタイトルを知らない人が多いみたいなんで、広めてくれると嬉しいかなぁ(笑)。

サカつく緊急情報 ついに「サカつく2」ホームページが開設されたぞ!! 気になる情報の入手や開発チームへの要望、励ましなど充実の内容。1度はのぞいてみては? アドレスはこちら http://www.sega.co.jp/sega/saturn/sak2 まで

話題独占の超娯楽作 めでたく本日解禁！

スレイヤーズ ろいやる

●角川書店／ESP●7月25日発売●6,300円●3DRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

完成度 100%

ライターから一言 「スレイヤーズ」の世界を十二分に楽しむことができる本作。キャラクターたちの"らしさ"は大いに生かされているし、原作通りに総出演する声優さん達にも注目。とにかく、よくしゃべる！ スレイヤーズファンは、絶対に見逃せないぞ！（小菅）

8月の劇場版公開に先がけ、本家角川書店ブランドが放つサターンオリジナルの「スレイヤーズろいやる」。本作のウリを数え上げればキリがないが、なんといっても"スレイヤーズテイスト"とでも言うべき独特のノリをゲーム上で見事に再現したという点が最も大きなところであろう。しかもシナリオは原作者、神坂一氏自らプロット段階から参加した完全新作ストーリー。登場するはおなじみのメンバーに加え「すぺしゃる」のナーガ、その上、昨年の劇場版「RETURN」から敵役のガレフも登場と、かつてない豪華仕様。まさに「ろいやる」の名に恥じないデキである。真のエンターテイメントとはなんたるか、ファンを自認するならぜひ確かめてもらいたい。

「ろいやる」ここがスゴイ1

リナ達がチビキャラになってところ狭しと大暴れ！

原作通りのド派手な魔法が炸裂するバトルシーンは爽快感抜群。味方を巻き込んでも最終的に勝てばよし、というコンセプトは非常に「らしい」粋な仕様。騒がしいくらいの声による演出も2重マル。

「ろいやる」ここがスゴイ2

あらゆるシーンがどこをとっても「スレイヤーズ」！

街の中、戦闘中問わず挿入される会話シーンはシリアス&ギャグといった本作の特徴をよく捉えており、全編ニヤリとさせられっぱなし。劇場スタッフが手掛けたムービーシーンもどうぞご期待あれ。

伝説の「おたから」をめぐって魔族と対決!?
ゲーム序盤～中盤までの展開をサラッとご案内します

これまで少しずつお伝えしてきた「ろいやる」のストーリー。今回は発売を記念して、リナ達の足跡をわかりやすくフローチャート風にまとめてお伝えすることにしよう。紹介はあくまでプレイヤーの楽しみを損なわない程度にとどめておく。知って得する情報もあるのでぜひ一読をおすすめするぞ。

レイクウッドの村

ガウリイと気ままな2人旅を続けるリナは、たまたま立ち寄った定食屋で昔の相棒（?）、ナーガとの再会を果たす。金がないとリナにたかるナーガは、そのままそしらぬ顔でついてくる。こちらも仕事がなくて困ってるというのに……。

特記事項	お荷物、勝手についてくる

白蛇（サーペント）のナーガ

肌もあらわな魔道士ルックに身を包んだ、自称「リナの永遠のライバル」。魔力は高いが、制御する力に乏しく、リナをして「敵に回すより味方にしたほうが恐ろしい」と言わしめた人物。

バークランド・シティ

旅の途中、リナ達は魔族に襲われているエルフの少年を救出する。聞けば彼の持つ首飾りが伝説のレザリアムへの道を開くというが!?

グラムストックの村

ラークと名乗る少年の依頼を受け、レザリアムの宝と引きかえに力を貸すことになったリナ達。途中、欲に目がくらんだナーガを魔族ごと蹴散らす、などのハプニングはあったが、旅はおおむね順調。邪魔なナーガもいなくなって一石二鳥?

特記事項	❶発見、メシのタネ ❷お荷物、いずこかへ去る

ラークの村は魔族に攻め滅ぼされ、彼の妹も敵の手に落ちたという。魔族がそこまでして狙うレザリアムの宝とは何か。謎は深まる。

聞けば首飾りはラークの一族にしか扱えないらしい。宝の正体は長老も知らないそうだ。

ソニア・シティ

レザリアムについて詳しい情報を得るべく、最も近い街の魔道士協会へ足を運ぶ一行。グラムストックでの襲撃事件を境に魔族の追撃はいっそう激しさを増していくが、独自にこの一件を追っていたゼルやアメリアの協力もあって難を逃れる。目的を共にした2人はリナ達と共に、一路レザリアムを目指す!

特記事項	おなじみの2人、加わる

ゼルガディス

元は人であったが、邪悪な魔術により邪妖精とゴーレムとの合成生物にされてしまった魔法剣士。各地の伝承に人間に戻るための答えがあると信じ、旅を続けている。

アメリア＝ウィル＝テスラ＝セイルーン

セイルーン王国第2王女ではあるが、悪をこらしめることを己の使命と考えるヒーローかぶれのおてんば娘。神に仕える巫女ながら、体術と精霊魔術も得意とする。

マークウェルズの村

敵の出方をうかがいつつ、レザリアムに関する情報を調べる一行は詳しい文献がセイルーンにあると聞き、セイルーンへと進路を定める。途中、ラークの故郷に立ち寄ったリナ達は、村の惨状を目の当たりにし、魔族に対する怒りを新たにする。そのとき、魔族の襲撃が……。

仲間のかたきを討つべく現れた魔族エミリア。町の中での戦いとなるため、強力な魔法が使えずに苦労するが、倒せない相手ではない。

ひととおり村を回ったが、幸い死者は見当たらなかった。と、いうことは、皆、どこかに無事逃げおおせたということなのか。

幾多の魔族とともに戦い、勝利してきた4人に不安の色はない。だが「なかよし4人組」って一体!?

イゼルセン・シティ

ソニア・シティの戦いで魔族のリーダー格、ゾッドの潜伏場所を知ったリナ達は、決戦を前にイゼルセン・シティで一時の休息を得る。いずれレザリアムで相対することになるならば、単独で動いている今を狙ったほうが勝算は高い。ここで一気に決着なるか?

中盤以降はバトルもストーリーもさらにヒートアップ!

イゼルセン北の森

ゾッドはそこでリナ達の到着を待っていた。聞けばラークの首飾りを通じて、こちらの動きはある程度探知可能だったらしい。ならば、なぜ今まで仕掛けてこなかったのか。とにかく、奇襲が失敗したからには正面きって戦うより他にない。こちらも全力を持って相手せよ！

セイルーン王国国境

ゾッドとの戦いに勝利し、ようやくセイルーンとの国境に到着した一行。だが、ここでホッと気を抜いてラークを1人にしたのが運のツキ。いきなり現れたガレフ＝カインザードと名乗る親父にだまされて、あっさり首飾りを奪われる。至急ガレフを追い、首飾りを取り返せ。

特記事項 ラークの首飾り、奪われる

これまで事を穏便に済ませようとしていたゾッドも、今度ばかりは本気を出してくる。しかし人里離れたこの場所なら、必殺の「ドラグ・スレイブ」も気にせずガンガン撃てるはず。まずは周囲のデーモンどもを一掃すべし！

フリーグラント・シティ

イゼルセンやフリーグラントで情報を集めるうち、ふと気付けばリナは賞金首にされていた。賭けられた金額はなんとビックリ金貨5000枚！　実はこれ、ただ単に逃走時間を稼ぐためのガレフのでまかせにほかならない。彼らの1人を締め上げ、ガレフの居場所を探ってみれば、行く先は町長が知るという!?

特記事項 ガレフの行き先、判明！

なぜかレザリアムの首飾りを知っていたガレフは巧妙にそれをだまし取る。駆けつけたガウリイ達が応戦するも、時すでに遅し……。

地味に情報集め…

いずこかへ消えたガレフを追って北へ南へ。あんなに存在感のある親父だもの、見た人間がいれば必ずシッポは掴めるに違いない。

世界征服を企むガレフに対抗意識を燃やす正義の使徒、アメリア。「ろいやる」ならではの珍勝負がここに実現！

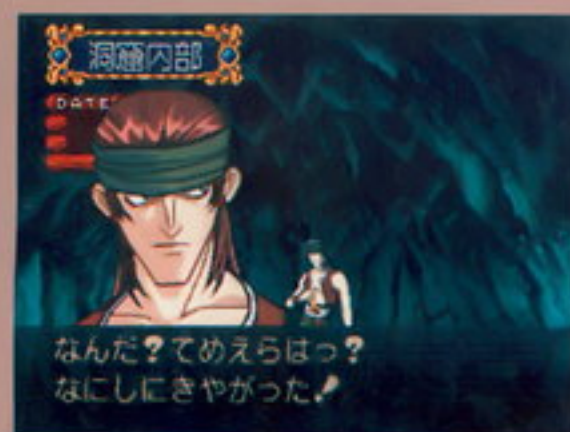
なんともしつこい賞金稼ぎの面々。1人1人は弱くとも、ところかまわず集団で襲ってこられれば相手をするのもひと苦労。

アメリア吠える！

セイルーン領内の町長たる者が秘密結社に荷担するとは何事と、問い詰めるアメリア。だが、とんだいいがかりだと彼は言う。心底意外そうな表情で……。

「ろいやる」耳より情報 Part2 ちょっと得するミニクエストの話あれこれ

❶グラムストックでの盗賊いびり 地盤のもろさにご用心

大地の精霊に干渉して、地面にトンネルを掘る「ベフィス・ブリング」という魔法は便利だが、この場で使うのははっきり言って得策ではない。迂回するのが面倒と下手に使えば、大変なことに……。これはもしうまくいけば最終的に金貨1000枚ものお金が稼げる貴重なイベント。くれぐれも短気を起こさぬように。

❷ソニア・シティで道具屋のメアリからお守りはもらったかな？

道具屋のメアリの頼みで港の倉庫に潜入し、ご禁制のマジック・ポーションを奪回するシナリオ後、道具屋に立ち寄ると彼女からお守りがもらえるのをご存じかな？　これで全員の防御力がアップするので忘れずに頂いてから次の町に向かうこと。ちなみにこの町にはもう1つミニクエストがあるので、お見逃しなく。

❸イゼルセン・シティのゴースト騒動 依頼を受けるのはたやすいけれど…

あやしい宿屋に泊まると自動的に発生するゴースト騒ぎ。ここで原因究明に乗り出すか否かの選択があるが、ひとまずここは何も気付かぬフリして出て行こう。それから改めて依頼を受けると1日分の宿代金貨1枚と、宿屋のチップが5枚余計にもらえるのでちょっとお得。犯人を捕まえるとさらに5枚ももらえるぞ。

キューザック・シティ

ガレフの虚言に惑わされ、金貨5000枚目当てに現れる賞金稼ぎはその後も後を断たない。途中の街道やここ、キューザックにまで現れては、しつこくしつこく邪魔をする。一刻も早くガレフをとっ捕まえて手配の解除をしなければ、おちおち食事もとれやしない。ガレフの隠れ家はキューザック北の湖畔にある。彼がどの程度、首飾りのことを知るかは疑問だが、まさか金に換えてはおるまいな……。不安がるリナだった。

賞金稼ぎの言い分・その1

どこぞの誰かが好き放題に町や城を破壊しまくるものだから、「ンな物騒なものに金が出せるか」とスポンサーに逃げられたという魔道士。至極ごもっとも。

ガレフの隠れ家

借り入れた隠れ家に、ガレフはいた。いわく、「かつては手の届くところにあった世界征服への野望がこの私をつき動かしたのだ！」だそうだが、それとラークの首飾りを奪うことに一体何の関係が？　ともかく迷惑料も含めてきっちし責任はとってもらいましょう。だがガレフの実力も大したもの。一筋縄ではいかないぞ。

行き先を誤ると…

人が何年も住んでないような奇妙な館にたどりついた一行。興味本意で入るのは勝手だが……。

せっかく子供も奥さんも戻ってきたのに、懲りずに夢とロマンを追い求めるガレフ。愚かしいけど、それも1つの人生か。

こう見えてもガレフは一流の魔道士。ダテに秘密結社のボスを張ってるわけじゃない……「ドラグ・スレイブ」でもかましとく～

ミニゲームで遊べるキューザックのバザー、ぜひ一度は立ち寄ろう

毎月、下1ケタが5と0のつく日に行われるキューザックのバザー。ここではちょっとしたミニゲームが楽しめる。ゲームはチェスのコマを使った陣取り合戦のような「ナイトアンド・モンスター」と絵柄を揃えて景品を当てる「スロットゲーム」の2種類。ちなみにスロットは、今まで宿屋でもらったチップの数だけプレイ可能。より上位の景品には、非常に強力なアイテムのたぐいも用意されているので頑張ってみよう。

普段の日は人もまばらな表通りも、バザーの日は露店も出てにぎやかなもの。開催日でない日に訪れた場合、宿屋で日数を進めればよいはずだ。

ナイトアンドモンスター

交互に1手ずつ動かして、手持ちコマ3つで相手の黒いコマ1つを左端に追い詰めろ。こちらのコマは後進できず、相手に右側に抜かれたら負けとなる。かなり頭を使うぞ。

スロットゲーム

セイルーンと沿岸連合諸国の宿屋協会が主催するキャンペーン。ドラムのスピードは早いが、絵柄のうち2つが揃えば意外に当たりやすい。よく見てボタンをプッシュしよう。

セイルーン・シティ

やってきました王都セイルーン！ここで一行を待ち受ける運命やいかに？

ようやく首飾りも取り戻し、セイルーンへたどり着いた一行は、さっそくアメリアの案内で王立図書館へと足を運ぶ。だが、そのスケールたるや荘々たるもので、アメリアを除く一堂をひるませる。「こんなに本があるんじゃ1日や2日じゃ到底終わらないわよ……」とぼやくリナ。だがアメリアは平然と、だがきっぱりとこう言い放つ。「正義のためにやってることですもの、本のほうから出てきてくれるに決まってます！」ガレフとの一件以来、どうもテンションのスイッチが入りっぱなしのアメリアをよそに、やる気のない一行。さてどうしたもんかなと思案するが、そのとき背後から「ガウリイさま～♡」と甘ったるい声が投げかけられる。振り向くガウリイだが……。

弱るみんなを前にして、勝手に盛り上がるアメリア。冗談はさておき、せめて古代語が読める者がいれば楽なんだけど……。

現れたのはもちろんガウリイにらぶらぶのあの人です。もうバレバレですが一応秘密。後の展開は自分の目で確かめてね。

「ろいやる」耳より情報 Part2
クリア後はおまけモードでお楽しみください

ゲームを最後まで解くとメニューに加わる「おまけモード」。これは全てのアニメパートの再生や、用語集の閲覧、サウンドテストなどが選択可能な、いわば「ろいやる」のデータベース。バザーのミニゲームで遊ぶこともできるぞ。

発売日迫る！

ハイブリッドアドベンチャー

いよいよ本格化するウイルス事件に迫る

VIRUS
ウィルス

完成度 95%

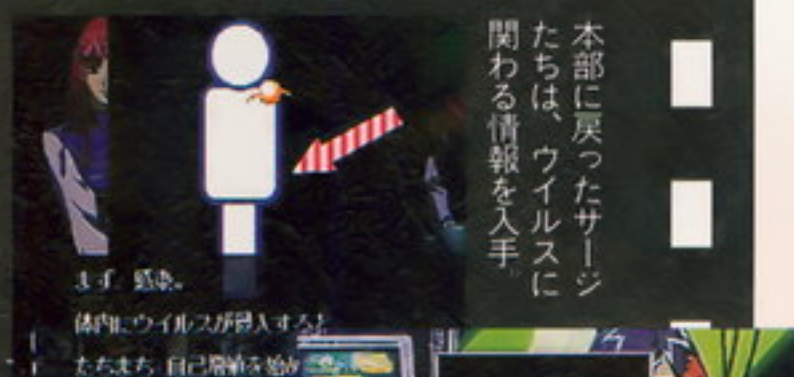
●ハドソン●8月22日発売●6,980円
●ハイブリッドアドベンチャー●全年齢推奨
●1人プレイのみ●CD-ROM3枚組

メーカーから一言
とうとう発売まで1カ月を切りました。みなさん首を長くしてお待ちだとは思いますが、もう少し我慢してくださいね。近未来のサイバースペースを舞台に壮大なスケールで展開するハイブリッド・アドベンチャー「VIRUS」！ 8月22日、6,980円で発売！（広報 中山）

完全ストーリーガイドPart2

今回はウイルス事件の核心へと近づくサージたちの姿を紹介していく。それにあわせて、物語を簡単に把握できるストーリーチャートを掲載するぞ。

簡易ストーリーチャート

①STAND本部

本部に戻ったサージたちは、ウイルスに関わる情報を入手

バイオレットを捜しにコロニーへ

本部に割り込んできた情報屋からの通信。逆探知の結果、衛星コロニーからのものと判明

②スペースコロニー

衛星コロニー「レムリア」。火星の軌道上に建設され、宇宙船の中継基地として利用されている。老朽化のため閉鎖が予定されている。

調査を開始したサージたちに突きつけられた謎

主人公・サージは、サイバーネット内で起こる事件を捜査する組織「STAND」のネットエージェントだ。彼はパートナーのエリカとともに、サイバーネットで多発する〝人間を異形化させるウイルス〟を追って、捜査を進めていた。しかし、ウイルス事件の全貌は一向に見えてこない……。深まる謎にとまどうばかりの彼らのもとに、正体不明の情報屋から事件解明のヒントが送られてくるが……。

少女失踪

少女失踪事件では、悲しい結末が待っていた……。

ウイルス発生

サージに襲いかかるウィルス。その正体は!?

ネットアーミーの存在

事件を追う、もう1つの組織ネットアーミー。果たして、彼らの目的は？

ネットアーミーには謎が多すぎる。しかも彼らの中にはウイルスに冒された者がいた！

ウイルスに関係する女情報屋

ビジネスネットのウイルスを処理し、STAND本部に戻ったサージとエリカ。2人を待っていたのは情報屋バイオレットからの違法通信だった。情報屋はプロセシング・アライブの権威であり、犯罪者でもあるマクノートン博士の名を残して連絡を断つが……。彼らはマクノートンに会うため、火星コロニーを目指す。

キーワードはマクノートン

突如、STAND本部のコンピューターにアクセスしてきた女情報屋。

マクノートンに話を聞くため、至急火星コロニー「レムリア」へ向かう。

ミニゲーム情報①

さまざまな場面で挿入されているミニゲーム。以後、ストーリーに沿ってどんなゲームが入っているのか、紹介していくぞ。

ノイズを取り、情報屋の音声をひろおう。

第一級電脳犯罪者マクノートン登場!!

サージたちはマクノートンに会うため、早速特別ブースへ向かう。そこで、２人はモニター越しに犯罪者マクノートンと会話を交わす。そして、彼からウイルスのこと、ＡＩのこと、情報屋、そして裏ネットの情報を入手する。

エリカ「今、本部から連絡があって、マクノートン博士との面会許可が下りたんですって！」

コロニーにはさまざまな施設が完備されている。中には、無法地帯エリアもあるらしい……。

人物ファイル① マクノートン博士

プロセシング・アライブはもとより、人工知能、遺伝子工学にも精通した科学者。とある事件をきっかけに犯罪者へと転落していく。現在は電脳刑務所に服役中。

さらなる謎を呼ぶマクノートンの言葉

マクノートン「要件は手短に頼むよ。私も暇ではないのだから」

アッシュ立ち会いのもと、マクノートン博士の尋問を行うサージたち。

情報屋バイオレットを捜し裏ネットへ

マクノートンから話を聞いたサージたちは、ウイルスの情報をリークするバイオレットと名乗る人物の手がかりをつかむ。裏ネット、非合法で運営されるなんでもありのネットにバイオレットがいるらしいのだ。２人は火星コロニーのどこかにあるといわれる裏ネットの入り口を求め、さまよい歩く。そこでサージたちが見たモノは、荒廃した火星コロニーの居住区やなにやら怪しげな住民たちだった。

数年後に閉鎖される火星コロニー。荒れた住居に怪しい住人たち。何か秘密が⁉

荒廃した居住区

なぜ、クマがこんなところに⁇　まさに無法地帯の名にふさわしい（？）居住区エリア。

あやしい人々

いくつかのエリアに別れている居住区。マップ自体は複雑なものではない。

コロニーに隠された秘密のエリア

居住区や保安室、整備室などをくまなく歩いたサージたちは、ある人物からヒントをもらうことに成功する。この火星コロニーにはパスワード化された、隠されたフロアーが存在するらしいのだ。そのフロアーにさえ行けば、裏ネットへのダイブポートがわかるかもしれない……。早速エレベーターにパスワードを入力。閉ざされたエリアを目指すサージたちだった。

FLOOR INFORMATION
STATION
ALPHA AREA

裏ネットの情報を入手

そこはディスコだった。もちろん、ただのディスコではなく……。

実はここで……

ここまで一本道で進んできた「ウイルス」。実はここには分岐点が設定されている。どちらを進むかによって、ストーリー展開が変わってくるので、念のためここでセーブしておこう。

この少女と店の中の女性が分岐ポイント。どう変わるのだろうか？

③特別ブース

マクノートンに面会するため、ダイブポートへ向かうサージたち。

火星コロニーは予想以上に荒れ果てていた。はたしてここに隠された謎とは？

④居住区

居住区以外にも、重要な人物がいる。

ネット
情報屋
ウイルス

⑤ディスコ

隠しフロアーの秘密を知る老人。彼はボケたふりをしているが、その言葉には火星コロニーの重要な秘密が隠されているぞ。聞き逃すな！

リング「フフフ。ダイブポートのことも教えちゃったし、もう行っちゃうんでしょ？」

⑥ヘブン

裏ネットにダイブするためには、個人情報を登録しなければならない。ここではあるアイテムが必要となってくるぞ。

⑦リライブネット

オヤジ看護婦。リライブネットの病院で登場する。

武器も売っているネット内のショップ。リゾートネットに姉妹店があるそうだ。

⑧リゾートネット

バー・ワイハの従業員。貴重な情報源。

このバーには、怪しげな飲み物が……。

プレイネットヘブンから裏ネットへ潜入！

裏ネットへのダイブポートは、居住区の奥にあるとの情報を得た2人は、早速探索を開始する。すると、先程までクマが居座っていた廃屋の奥に新たな通路を発見。プレイネットヘブンと呼ばれるダイブポートにたどり着く。そこにサージたちの行く手をさえぎるかのように警官が登場、賄賂を要求してくる。裏ネットの直前の邪魔者に途方に暮れるサージたちであったが、そこに……。

ダイブポートとは

裏ネットにかぎらず、すべての電脳空間へのダイビングには入り口となるポートを通ることになる。

プレイネットヘブンにたむろするならず者たち。

サージたちをはばむさまざまな障害。どう切り抜ける？

再び謎の美女が

人物ファイル②

シェリー・シンプソン。エリカとは古い仲らしいが、個人情報のすべてが謎に包まれている。

リライブネットとリゾートネット、はたしてどちらに!?

いくつもの問題を解消し、ようやく裏ネットへのダイブをはたしたサージたち。裏ネットにはリライブネットとリゾートネットの2種類が存在する。リライブネットとは新興宗教の教祖が運営管理する裏ネットで医療施設、運動施設、修道院、ショップの4種の施設を完備している。またリゾートネットとは、酒場、ビーチ、倒錯的趣味の場を有する裏ネットである。はたして、情報屋はどちらに……。

とうとう情報屋を発見。彼女の名はドナ。

情報屋バイオレット発見！

リライブネット

新興宗教の教祖が運営するリライブネット。

リゾートネット

バー・ワイハの経営者。犯罪組織幹部との噂も。

人物ファイル③

ジル神父。リライブネットでは、聖人として崇められている。ネットの運営資金の出所は不明。

ミニゲーム情報②

サイバーパーツを取り付けた人のショートした回路を繋ぎ直すゲーム。成功すると情報がもらえる。

狙われるドナを……

何者かに狙われるドナ。狙撃銃で助け出せ！

人物ファイル④

ドナ。またの名を情報屋バイオレット。裏ネット専門の情報屋をやっている。詳細はすべてが謎に包まてている。

ちょっとひと休み「ウイルス」のお得な情報（オープニング編）

「ウイルス」の美麗なオープニングムービー。実はこのオープニングには3種類のバージョンが用意されている。1つ目は、ウイルスの世界観を説明するもの、2つ目は物語の内容に関するもの、そして最後は、テーマ曲を歌う「フェイバリット・ブルー」のプロモーションビデオ的なものだ。そのすべてを見て、「ウイルス」をより深く楽しもう！

世界観編

ストーリー編

プロモーション編

リアル・アライブで爆弾事件発生!!

ドナの窮地を救ったサージは、ドナの信用を得てウイルスに関する情報を手に入れる。そればかりか、彼女の心までも……。ドナと甘い一時を過ごすサージだったが、そんな彼のもとにリアル・アライブから緊急通信が入る。火星コロニーのトランスブースで、なんらかの事件が起こったらしい。急いでライズした彼は、新たな危機に直面することになる。正規のトランサーに爆弾が仕掛けられたのだ！

トランサーの管理人はあわてふためき、右往左往するだけ。まったく役に立たない。

爆弾を解除してみると、そこにはミイラ化した死体が！

はたしてウイルスとの関係は？

ミニゲーム情報③

トランサーの爆弾を取り除くためのカギを選び出そう。制限時間付きなので注意。

時を同じくして、裏ネット内でウイルスが発生!!

モンスター発生場所はリライブネット!!

ミイラ化した被害者は警察にまかせることにして、サージとエリカはウイルスモンスターが発生したと通報のあった裏ネット、リライブネットにダイブ。そこで、身を隠したウイルスモンスター探索に乗り出す。やはりキーとなるのは修道院のジル神父だ。彼らは、必死にジルの行方を探る。そして病院、修道院と探索した後……。

レッドクローをしのぎ、隠し部屋にたどり着いた2人が見たモノは!?

ミニゲーム情報④

隠し部屋に入るためには、暗号化された楽譜通りピアノを弾かなければならない。

レッドクロー出現!!

突如現れたウイルス。その後ろ姿は、もしや！

重要参考人モンスター化

ジル神父の変わり果てた姿。第2のウイルスだ！

⑨コロニートランスブース

裏ネットのトランスブースからコロニーに戻るため、隠し通路を探し出すサージたち。

⑩リライブネット

修道院に隠された階段。これでジル神父のもとへ？

新たな手がかりを求め……

苦戦しながらもジル神父を撃退したサージは、正気に戻ったジルから新たな情報を得る。まず、この裏ネットに出資していた謎の人物について、そして、ウイルスモンスターの発生原因の仮説。これらを証明するために、サージとエリカは再びマクノートンに会いに行く。そして司法ネット・電脳刑務所でマクノートンから、新たな事実と捜査の手がかりを知ることになる。

神父からの情報

ジル神父の正体は、実体を持たないリコライド（意識体）だった。

裏ネットで得た情報は、ウイルス事件の確信に近づくモノであった。

整理してみよう 事件の鍵をにぎる人々

いよいよ事件も結末へと向かい始めた。今後、事件に大きく関わるであろう人物をあらためて確認してみよう。

STAND

サージ STAND捜査官。直感を重視し、困難を克服する。

エリカ サージのパートナー。情報収集・分析に優れる行動派。

アッシュ STAND研究員。冷静なエリートで論理主義者。

スマイリー STAND捜査官。サージのライバル的存在だ。

ツァイネル 火星ネットを統括するツァイネル社社長。謎だらけ。

ゲイリー大佐 火星電脳軍ネット災害部門責任者。権力欲が強い。

ドナ STANDに協力する謎の情報屋バイオレット。

マクノートン 電脳空間の権威であり、火星ネット史上最大の犯罪者。

LANGRISSER IV ラングリッサーIV

●メサイヤ●8月1日発売予定●通常版5,800円 スペシャルパッケージ6,800円●シミュレーションRPG

完成度 100%

ライターから一言
ラングⅠやⅡが出た頃、SLGはたくさんあった。ラングはキャラクターが魅力的すぎたために硬派なSLGマニアから軟弱なゲームに思われていた……。それから数年、ラングⅣはサターンSLG界の王者の風格をもった！ ラングのファンでよかった。

発売日が目前に迫ってきたラングリッサーⅣ。今回お届けする攻略はシナリオ13～14で、ストーリー的には中盤にあたる場面だ。カコンシス王の自己中心的な策には相変わらず悩まされているが、それでもウィラー提督の頭脳がランディウスたちの実力を最大限に引き出し、連邦軍を圧倒するという快進撃が続く。

SCENARIO13 エドベリー渓谷の戦い

ウィラー提督の働きによって連邦軍をことごとく追い払っていったカコンシス軍。調子に乗った王は、連邦軍に対して無謀な遠征を開始する。そして、先行するランディウスたちの前に、クルーガー将軍が立ちふさがった。

勝利条件	敵の全滅
敗北条件	①主人公ランディウスの死亡 ②20ターン以内にクルーガーを撃破できない

20ターンもあると軽く考えると意外と時間はかかるが、だからといって慌てるとアーバレストの間接攻撃で痛い目を見る。ここは、待っている敵をおびき出して、着実に倒してから次へ進もう。まず邪魔になるのが飛兵。彼らはこちらが橋の中央あたりに差し掛かると動き出すので、魔術師とともに橋まで移動して迎撃態勢を整え、弓兵で攻撃しよう。次に攻めるは騎兵のトルーパーとケンタウロス。彼らに対しては槍兵をぶつける。傭兵にファランクスがいれば心強い。念のために、攻撃防御力を上げる魔法をかけ、さらに攻撃魔法で敵にダメージを刻んでおくといいだろう。しかし、攻撃魔法は後半のアーバレストに使いたいので、MPは温存しておきたい。機械弓兵は魔法に弱いという弱点があり、これは今後も重要になるので覚えておこう。

こちらの飛兵を画面中央へ飛ばせて相手の飛兵を誘い出そう。

あとは順時敵を撃破していくだけ。要領良く魔法を活用する。

ショップで購入できるアイテム

- ロングソード（値段1000）
- フレイル（値段750）
- ウィザードロッド（値段1800）
- チェインメイル（値段1000）
- ハードレザー（値段450）
- アミュレット（値段1000）
- オーブ（値段1250）

敵ユニットデータ

①クルーガー（LV7 サモナー）
傭兵 アーバレスト×2

②連邦1（LV6シルバーナイト）
傭兵 ケンタウロス×2

③連邦2（LV1 ブレイブナイト）
傭兵 トルーパー×3

④連邦3（LV6 ホークロード）
傭兵 ヒポグリフ×2

⑤連邦4（LV5 ソーサラー）
傭兵 イェーガー×2

⑥連邦5（LV5 ソーサラー）
傭兵 アーバレスト×2

⑦連邦6（LV1 ジェネラル）
傭兵 パイク×4

⑧連邦7（LV6 ホークロード）
傭兵 ヒポグリフ×2

⑨連邦8（LV6 ホークロード）
傭兵 ハーブローク×2

敵援軍データ

A 連邦9（LV1ブレイブナイト）
傭兵 トルーパー×2

B 連邦10（LV8ホークロード）
傭兵 ヒポグリフ×2

援軍出現条件

①11ターン目
②クルーガー隊に攻撃

上記のいずれかでイベント発生。

キャラメイキングについて

ここでは主人公のクラスチェンジの秘密に迫ってみる。まず、主人公のクラスチェンジは右の図のように騎兵から始まり、騎兵の上位クラスは固定されている。それ以外のクラスは、ゲームを始めたときのに答える設問の回答によって変化していくようになっている。
そのクラスチェンジの過程を定めるのが、設問の1〜2問目になっており、3問目以降はヒロインたちの友好度や主人公のパラメータなどの変化に関係してくるのだ。

主人公のクラスチェンジ表

ナイト ＜ シルバーナイト ＜ 第2候補（2段階） ＜ 第2候補（3段階） ＜ Q,A,J,Kのどれかに対応する
ナイト ＜ シルバーナイト ＜ 第2候補（2段階） ＜ ナイトマスター ＜
ナイト ＜ シルバーナイト ＜ ブレイブナイト ＜ 第1候補（3段階） ＜
ナイト ＜ 第1候補（2段階） ＜ 第1候補（2段階） ＜ 第3候補（3段階） ＜

候補表	A	B	C	D
1段階	グラディエーター	ホークロード	ソーサラー	エキュイユ
2段階	バトルマスター	ドラゴンナイト	メイジ	パラディン
3段階	ソードマスター	ドラゴンロード	アークメイジ	セイント
隠しクラス	○○	○○○○○○○	○○○○○○	○○○○○

第1問

この質問で隠しクラスの場所（2カ所）が決定される。選ぶ順序は関係ないが、第2問の選択次第では無効になる場合があるようだ。

質問内容
「次に渡す4枚のカードの中から、2枚だけ選んでね。」

選択肢
「エース」
「ジャック」 第1〜3候補の隠しクラスのどれかを有効
「クイーン」 にする
「キング」

第2問

この2問目の設問では、第1〜第3候補のクラスが順番に決定される。そのクラスに関しては、候補表を参照してほしい。

質問内容
「じゃあ、次の中から好きなものを順番に選んでね。」

選択肢
「緑豊かな夏の高原」 候補A
「青くすみきった夏の空」 候補B
「落ち着いた雰囲気の部屋」 候補C
「霧にかすむ美しい山岳」 候補D

例

第2問で「青く〜」「緑豊か〜」「霧に〜」の順で選んだとする。その場合のクラスチェンジが表のように構成される。これに加えて、第1問の回答によって隠しクラスのどれかが有効となるのだ。有効となる場所は残念ながらまだ秘密。

ナイト ＜ シルバーナイト ＜ バトルマスター ＜ ソードマスター →（なし）
ナイト ＜ シルバーナイト ＜ バトルマスター ＜ ナイトマスター →○○○
ナイト ＜ ホークロード ＜ ブレイブナイト ＜ ドラゴンロード →（なし）
ナイト ＜ ホークロード ＜ ドラゴンナイト ＜ セイント →○○○

SCENARIO14
救出、カコンシス軍

後続部隊が見えないことに不信感を抱いたランディウスたちは、来た道を引き返していった。しかし、そこで見たものは後続のブルーノ将軍の部隊ではなく、ブルーノ将軍のさらに後続のカコンシス軍本隊であった。危機的状況に陥っているカコンシス王を救え！

勝利条件	バルクとエミリーの撃破
敗北条件	①主人公の死亡 ②カコンシス、ウィラー、セレナの誰かが死亡する

ここでは全ての敵がNPCであるカコンシス王、ウィラー提督、セレナ将軍を狙って行動する。敵の攻撃目標をこちらに変更させるためには、画面中央まで侵攻しなければならない。しかし、それでも一部の部隊はNPCを狙い続けるので、どちらにせよすばやく攻め入らねばピンチから逃れられない。バルクは中央の橋を経由し、エミリーは右側の陸地を使ってこちらへ向かってくるので、それぞれに対処できる部隊を分割して攻めるといいだろう。そのどちらかの指揮官を倒すと、ランフォードが現れるので、スタート地点からは全員が離れた方がいい。ちなみにランフォードを倒すことができれば、恒例のご褒美がもらえる。それを手にした指揮官がとある場所へ移動すると……。

なによりもNPCの救出を優先する。経験値稼ぎはNPCの救出が確実なものになってから行おう。

ショップで購入できるアイテム

ロングソード（値段1000）	ショートボウ（値段3000）
モーニングスター（値段1100）	チェインメイル（値段1000）
バトルアックス（値段1800）	ハードレザー（値段450）
ウィザードロッド（値段1800）	オーブ（値段1250）

敵ユニットデータ

①バルク（LV1マーシャル） 傭兵 ファランクス×2
②エミリー（LV1ナイトマスター） 傭兵 ヘビーランサー×3
③連邦1（LV1メイジ） 傭兵 アーバレスト×4
④連邦2（LV8グラディエーター） 傭兵 ソルジャー×3
⑤連邦3（LV2メイジ） 傭兵 エルフ×2
⑥連邦4（LV2ジェネラル） 傭兵 パイク×3
⑦連邦5（LV2ブレイブナイト） 傭兵 トルーパー×3
⑧連邦6（LV2バトルマスター） 傭兵 レギオン×3
⑨連邦7（LV2ブレイブナイト） 傭兵 トルーパー×3
⑩連邦8（LV2バトルマスター） 傭兵 レギオン×3

敵援軍データ

A 連邦9（LV1サーペンナイト） 傭兵 マーマン×3
B ランフォード（LV1ロイヤルガード） 傭兵 ドラグーン×3

援軍出現条件

A ①バルク隊との交戦
②エミリー隊との交戦
③特定のエリアに侵入
上記のいずれかの条件でイベント発生。

B ①13ターン目
②エミリーの撃破
③バルクの撃破
上記のいずれかの条件でイベント発生。

全キャラクターを一挙紹介！

あすか120%リミテッド

BURNING Fest. LIMITED

ギャル格闘の金字塔ともいえるこのゲーム。キャラクターだけでなく、格闘システムも大人気！ 今回は登場キャラクターと、洗練された格闘システムを紹介していくぞ。

完成度 90%

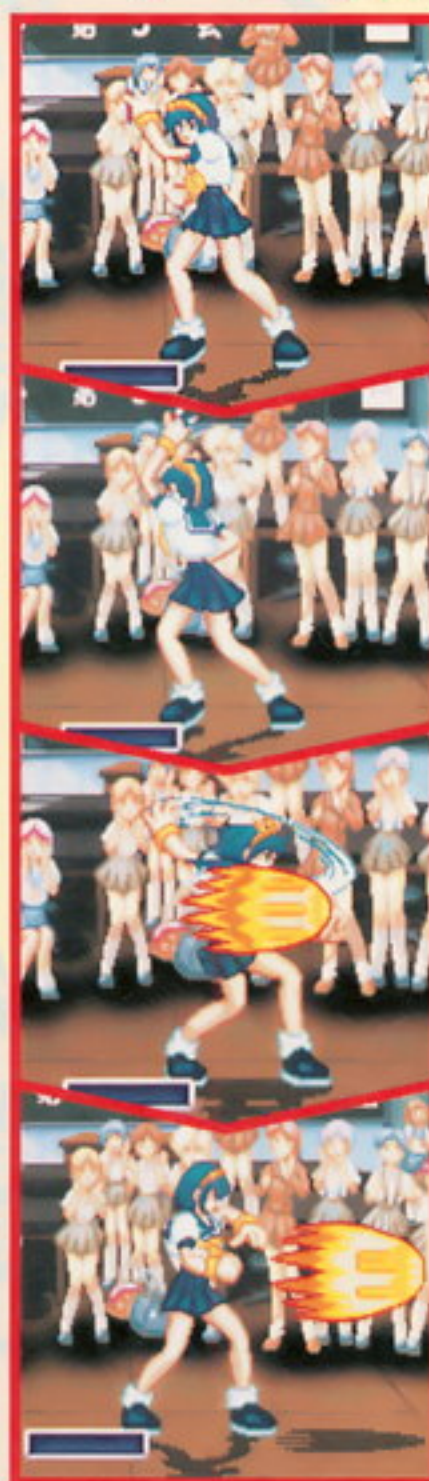
●アスク講談社●9月発売予定●5,800円
●対戦格闘アクション●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

メーカーから一言

「チッ。ギャルゲーか」。「ふ〜ん……んっ？ おおー。おっ！ 結構いけるじゃん」。「うりゃ！ チックしょう」。ハマります。シリーズ最新作にして、最高峰。ファンの方にはもちろん、格ゲー好きの方にちょっと試してほしい「あすか」です。ぜひ！（広報 亀谷）

今回のメガファイトでは女の子も格闘システムもパワーアップ！

多額の部費を手に入れるために少女達が闘うあすか120%。サターン版用に新たに描き起こされたキャラクターが、さらなるパワーアップを遂げて、画面狭しと暴れまくる。格闘システムも従来のシリーズのものを踏襲しつつ、新たな要素も追加されているのだ。今までのあすかとはひと味もふた味も違うぞ。

各部の代表者10名十乱入してきた他校の生徒1名が一堂に集ったキャラクターセレクト画面。夢や敵対心が渦巻くこの大会の勝者は？

化学部の備品の試験管やフラスコに薬品を入れた武器を使う。他には連続でパンチを出す技やジャンプアッパーなども得意技。

極めろ！ 化学部奥技 本田飛鳥

ほんだあすか

シリーズを通して主人公である本田飛鳥は化学部代表。文化系クラブであり、しかも1年生という事実に彼女は今大会のダークホース的存在として注目されている。先輩の扇ヶ谷に才能を見込まれ、猛特訓の末に習得した化学部の奥義を使い、昨年度予選落ちの雪辱を晴らすために闘う。

あすかの格闘システム

基本的な攻撃はAボタンの小攻撃とBボタンの大攻撃。ガードやダッシュは2D格闘の基本の方式だ。

方向キーを後方に入れると敵の攻撃をガード。

前に方向キー2回でダッシュできる。

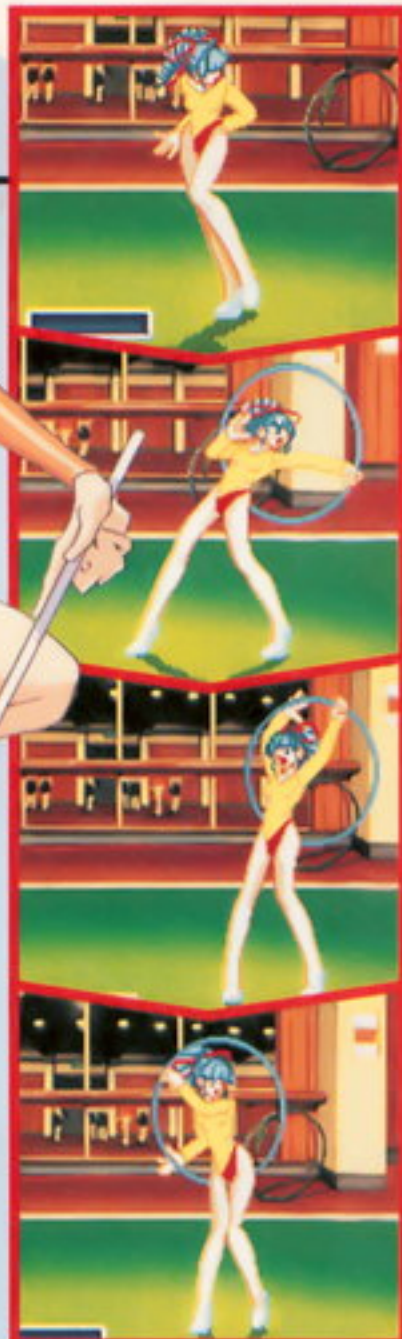
後ろに2回でバックダッシュが可能。

POINT I 立て直し

一部の通常技や必殺技、空中投げは、相手を吹き飛ばす、あるいは突き飛ばしたり、地面に叩き付けるといった追加効果が狙える属性を持っている。追加効果があると、技のダメージ以外に壁や地面に衝突したときにもダメージを与えられるのだ。それをかわすための動作が「立て直し」で、飛ばされている方向とは逆に方向キーを2回入れるか、衝突する瞬間にタイミング良くボタンを押すことで実行される。

空中で吹っ飛ばされても立ち直る。

新体操の星 大久保久美 おおくぼくみ

新体操部代表。1年生なので、メガファイトトーナメントは初参加。今まではおとなしく内気な性格だった久美だが、新体操と巡り合って一気に才能が開花。初めて自己表現の場を得た。それ以来、一生懸命に新体操を続ける。新体操を想う心は誰にも負けない。

新体操で鍛えたリーチのあるしなやかな体と、フープやリボンなどの新体操の用具を武器に闘う。

男子校のアイドル 鈴木めぐみ すずきめぐみ

他のクラブの練習試合や大会で大活躍する応援部の代表。学院だけでなく、他の男子校からも応援を委託される人気者。童顔と対照的なナイスバディも人気のひとつらしい。

小柄な体と短いリーチを、躍動感あふれる動きでカバー。応援の際に使用するポンポンを武器として闘う。

闘う大和撫子 小和田奈々 おわだなな

正式なクラブとは認められていない日舞研究会の代表。家は花柳界の名流である小和田宗家。その小和田家の長女として生まれた奈々は、厳格な祖母の元で小和田流の家元になるために大和撫子としての英才教育を受けてきた。
そのため箱入り娘となる。

日本舞踊の流れるような動きで攻撃をする奈々。日本舞踊で使用する扇子や長刀なども使用する。

飛鳥を越えるか? 豊田可莉奈 とよたかりな

生物部代表。飛鳥の幼なじみでライバルでもある。幼い頃に飛鳥をライバル視するできごとがあったのかもしれないが、化学部＝生物部のライバルと勝手に思っているという話も……。

必殺技はペットのトノサマガエルである、ケロぴょんに手伝ってもらう攻撃が多い。美しい脚から繰り出される華麗な足技も強力だ。

POINT II 技の相殺

片方のキャラが空中で、もう片方が地上の場合でも相殺。技の強弱も相殺には関係ない。

お互いのキャラクターの技がぶつかり合った場合、技の攻撃力が相殺されて両者ともダメージを受けない。それが「技の相殺」である。お互いが空中で攻撃し合った場合でも可能。単発の技だけではなく、多段ヒットする技同士がぶつかった場合も同様で、連続で相殺を続ける。

POINT III カウンターアタック

体が光り、技を相殺した後に攻撃を繰り出す。

攻撃ボタン同時押しで出せるカウンターアタックは、相手の攻撃を相殺しながら攻撃できるシステムだ。空中でも使用可能で、使ったときにバーニングゲージを消費する。キャラクターにより、相殺後の攻撃するまでの時間や、攻撃が単発だったり2段攻撃だったりと違いがある。

最後の挑戦に賭ける 北条虎美
ほうじょうとらみ

空手部の代表選手で、前年度の大会準優勝者。決勝戦で新堂環に敗れはしたが公式戦無敗の記録を持ち、最後の大会になる今回のメガファイトでは打倒新堂環に燃えている。インターハイ優勝の実績を持つ実力者で、今大会では「対抗」と噂されている。

空手で鍛えた両の拳と足を使って闘う虎美。まさに全身が凶器。他にも空手の修行の成果なのか、拳から気の固まりを撃ち出す技も使う。

サーブは天下一品 山崎竜子
やまさきりゅうこ

バレーボール部代表。ひと目見ただけでわかるボーイッシュな魅力がポイントで、性格はいわゆる体育会系の元気で明るい女の子。バレーボール選手としては小柄ながらも、全身のバネを活かした強烈なサーブを武器にインターハイを勝ち進み、優勝の原動力として活躍した。

強靭な全身のバネを使った攻撃をメインに、強烈なサーブや回転レシーブ、クイックなどのバレーボールの動きをうまく取り入れた技で闘う。

夢はプロ野球選手 御手洗清子
みたらいきよこ

ソフトボール部代表で、セカンドを守り4番を打つ主将。2年生の清子はすでに乱女の次期生徒会長になることが決定している。自称は「乱女のキョンキョン」だが、御手洗を「おてあらい」と呼ばれてしまうことにコンプレックスを持っている。

清子はグローブを付けた拳、スパイクを履いた足で基本的な攻撃をする。他にも部活で使うバットやボール、セカンドの守備を生かした攻撃が得意。

POINT Ⅳ ジャンプ
3種類のジャンプを使いこなせ！

ジャンプ中は、着地するまでの間に連続で技が出せる。ジャンプ中に何も技を出さないで、さらにキーを上方向に入れると2段ジャンプが可能。そしてキーを↓↑と入力するとノーマルジャンプの約2倍の高さまで飛べるハイジャンプができる。ジャンプ中は落下の軌道を調整できるので相手のガード方向を迷わせることもできるぞ。

ジャンプからの攻撃は2D格闘ゲームの基本ともいえる。

2段ジャンプは、相手を飛び越えたりガード方向を迷わせたりと重宝する。

ハイジャンプは一気に最高点まで達し、滞空時間も長いのが特徴。

POINT Ⅴ 掴み技(投げ技)・投げ抜け

相手キャラクターが投げの間合い（お互いが接近）にいる場合のみ、相手を掴むことができる。投げはお互いが空中で接近している場合でも可能。掴み（投げ）はキャラクターごとに性質が違い、空中に放り投げるものや地面に叩き付けるものがある。そして、投げられる瞬間に相手がとれる行動が「投げ抜け」。投げの瞬間を見切ってコマンド入力すれば掴みから脱出できる。

相手を後方に叩きつける忍の投げ。ボタンを押し、立て直しを狙おう。

あすかは空中に放り投げるタイプ。投げられたら方向キーで立て直しを狙う。

タイミングはシビアだが、投げ抜けが成功すればダメージは受けないぞ。

成るか？ 3連覇
新堂 環
しんどうたまき

現生徒会長でテニス部代表。学院長の愛娘でもあり、才色兼備のお嬢様だ。メガファイトトーナメント前年度、前々年度の優勝者で3連覇に期待がかかる。今大会でも優勝候補の筆頭と予想されている。

テニスで養った軽やかな動きと愛用のテニスラケットが武器。テニスのサーブやロブといったテクニックで闘う。

狙うは一番
キャシィ・ワイルド
きゃしぃ・わいるど

プロレス同好会代表。フロリダにある私立繚乱女学院の姉妹校から、交換留学生としてやってきた。交換留学の間だけのクラブ活動なので、今回のメガファイトトーナメントにはスペシャルゲストとして参加。陽気で明るい彼女はメガファイトで優勝という目的以外に、アメリカンスタイルのファイトを見せるという目的もある。

プロレスで鍛えた体がキャシィの武器。ラリアットや投げ技も得意だ。前作より動きがかなり遅くなっているのが特徴。

熱血番長
川崎 忍
かわさきしのぶ

偏差値が低いという噂の私立東洋播磨灘学院高等部商業科の生徒。入学以来、拳ひとつで学院をまとめている現2年筆頭。1年前、百番勝負の99人目で新堂環に敗退。その雪辱を胸にメガファイト優勝者を倒すチャンスを狙っている。

学院をまとめた拳の一撃必殺のパンチ力を武器に闘う。必殺技は飛び道具、対空技、突進系とバリエーションに富む。

POINT VI 必殺技

対空・飛び道具・突進技・投げなどの必殺技を各キャラクターが最低3つは持っている。

必殺技は各クラブの特徴を生かしたものがほとんど。必殺技を当てればバーニングゲージが大幅に増加する。コマンド入力は今までのあすかシリーズを継承して、↓↓＋攻撃ボタンや↓→＋攻撃ボタン、↓←＋攻撃ボタンなどの簡単な操作なので、コマンド入力が苦手な人でも安心だ。

POINT VII 最終奥技

最終奥義が発動すると体が光る。これは逸心破砕拳のパワーアップ版、逸心連殺拳だ。

バーニングゲージが100%のときは1回、120%になった場合はゲージがなくなるまで、必殺技よりも強力な最終奥義を発動できる。最終奥義は必殺技をパワーアップさせたものと、まったく違う技があり、各キャラが1〜2種類使用できる。コマンドは必殺技と同じように簡単だぞ。

怪盗(かいとう)セイント・テール

芽美ちゃんの日常をシミュレートする一風変わったアドベンチャーゲーム

●トミー ●7月25日発売 ●6,800円
●アドベンチャー ●全年齢推奨

完成度 100%

メーカーから一言 お待たせしました！（……なんかこればっかり〈汗〉）とうとう出ます美少女怪盗が!! このゲームって……ギャルゲー？ ミニゲーム集？……。いえいえ、これはれっきとしたアドベンチャーです。本編イベントに入るためのヒントはパパのお話にあり！(P馬先)

元怪盗の母と手品師の父を持ち、悪人をこらしめるために活躍する怪盗セイント・テール。巷を騒がす彼女の正体は、聖ポーリア学院に通う羽丘芽美というごく普通の女の子。本作はそんな芽美の生活を彼女の視点で体験できるアドベンチャーだ。学校に行ったり、帰りにちょっと買い食いをしてみたりといった普段の生活を楽しむもよし、悩みを抱えるみんなのためにセイント・テールとしての「お仕事」をするもよし。今回は発売を記念して、本作の見どころを紹介していこう。

芽美の1日は朝、ふとんの中で目覚めるところから始まる。まずは遅刻しないように学校へ向かうとしましょう。

コマンドには「とぼける」「ほほえむ」など、？？？！なものも。そこはご愛敬ということで。

ミニゲーム形式の楽しい授業風景

授業ではルーレットが止まった教科に対応したミニゲームが楽しめる。バラエティ豊かに用意されたゲームはアクションからパズルまで全8種類。2人で対戦プレイできるものもあるぞ。

シーソーを動かし、敵陣にボールを3つ送れば勝ちの「物理」。

「点描トライアル」は見本通りにドットを塗っていくゲーム。時間内にどれだけ埋まるかな。

放課後になったらできること

舞台となる聖華市には、いろんなお店がいっぱい。そこではお買い物ができたり、ミニゲームを遊ぶことができる。また、住人のみんなには「ご機嫌度」と呼ばれる数値があり、何度も会話したりお願いを聞くことでアップする。ご機嫌な人からはプレゼントをもらえることもあるよ。

ブティックで買った服は「きせかえモード」で着られる。ちょっと高いけどね。

おこづかいは、ママのおつかいをこなすことで地道に稼げる。目的の品がどこで売っているかおぼえておくと楽だぞ。

悩める子羊のために……芽美は今日もがんばります！

放課後、校内の礼拝堂にいる親友の聖良と話すと「セイント・テール」としての仕事の依頼を受けることができる。また、それとは別に登校中、何らかのイベントを目撃することで始まるオリジナルストーリーもいくつか用意されている。物語のカギは町の中にいるキャラクターとくまなく話せば、たいていはすぐ見つかるはず。依頼を受けると目的の品をめぐってアスカJr.や警官隊との追いかけっこが始まる。得意のマジックを駆使して逮捕されぬよう、上手に立ち回ろう。

悩みを打ち明けにくる人の理由はさまざま。聖良はそれを受けて芽美にお仕事を依頼する。報酬は困っている人の喜ぶ顔、ただそれだけである。

怪盗フェイズ

芽美が1歩動けば警官達も1歩動くターン制で、横や背後につかれたら逮捕される。壁際へ追い込まれないように。

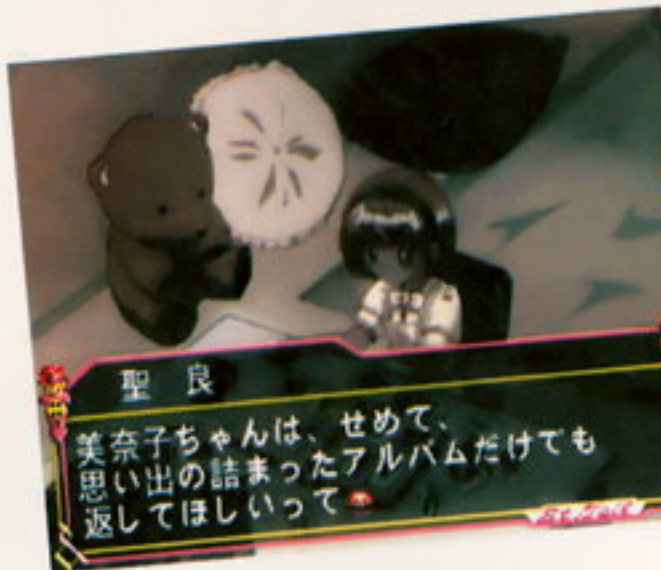
おなじみ「風船」のマジック！

「風船」は床のワナを無効化する。回数に制限があるので考えて使おう。

エピソード Episode 1 「思い出のひとかけら」

現持ち主にかけあってみたものの、断わられたと泣きじゃくる美奈子。

聖良のところにやってきた、小さな訪問者の悩み。それは両親の事業の失敗で、屋敷を含む家財一式をすべて差し押さえられてしまったこと。せめて思い出の詰まったアルバムだけは返してほしいと願うが……。

屋敷が爆破されるのは今日の夜。アルバムは２階の彼女の部屋だという。「きっと神様がなんとかしてくれる」と約束する芽美だが、間に合うか!?

エピソード Episode 2 「ホラーハウス」

戦場カメラマンだった亡き両親のカメラで、兄の結婚式を撮ってやりたいと望む卓人。現在、そのカメラは個人所有の博物館に展示されていた。だが、手続きが面倒だと返却を渋られる。そういうことならおまかせ、と軽く仕事を引き受けた芽美を待つ運命やいかに？

勇敢だった両親の死後、写真館を守りぬいた偉大な兄。晴れ舞台は明日に迫っていた。

宇崎コンツェルン所有の博物館は、薄暗い旧校舎を改築して作られていた。それを利用し、玲佳が一計を案ずる。猛反対するアスカJr.だが……。

サターン版オリジナルキャラクター

宇崎玲佳ってどんな子？

転校生の玲佳は最近急成長してきた宇崎コンツェルンのご令嬢。勝気そうな外見通り見事な高飛車っぷりだが、エピソードによっては違う側面も見えるかも。クセのあるのは確かだけど。

彼女の父親は強引なことで知られる人物。問題も多く、実はすべてのエピソードに一枚かんでいる。

エピソード Episode 3 特別編「マジック&マジック」

このストーリーは、ある特別な条件で始まるエピソード。ヒントはゲームを始める時間帯だ。奇妙な衣装のアスカJr.達に戸惑う芽美だが、彼らはいたって大真面目。これ、どうなっているの？

答えは木曜の19:30〜20:00。これが何を意味する時間かは、ファンならわかるよね。

彼女の運命はタロットに弄ばれるのか……？

ファンタズム PHANTASM™

セガサターン初の8枚組CD-ROMホラーアドベンチャーとして話題騒然の「ファンタズム」が、いよいよ8月8日に発売される。ムービーを多用したゲーム内容と、大人をターゲットにして練られたストーリーはハマること間違いなし！

完成度 100％

●アウトリガー工房
●8月8日発売●9,800円
●ホラーアドベンチャー●18歳以上推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言 セガサターン初、CD-ROM8枚組の超大作。豪華声優陣による完全日本語吹き替え、シナリオ重視でまるでホラー映画を見ているような感覚で恐怖を味わえます。全米での大ヒット作を日本向けにアレンジしたこの夏最大のホラーアドベンチャーです。 （広報Y）

惨劇の館に訪れたエイドリアンたち

小説家のエイドリアンとカメラマンのダンの夫婦は、ある古い館に引っ越してきた。その豪奢な館はかつて“カルノ”と呼ばれる男のものだったのだが、館の中は不思議な出来事でいっぱい。いろいろな部屋を見て回るうちにエイドリアンが見つけたのは不思議な聖堂だった。彼女が祭壇の上の本を取り上げて調べているうちに、本の下にあった箱が突然開き、不可思議な光が飛び出した！ そのうえ、その光にあたったダンの様子がその日を境におかしくなり始める。そして惨劇が始まった……。

主な登場人物紹介

では、はじめに登場人物の紹介をしよう。登場人物は館で会える人間と街で会える人間とにわけることができる。

カルロ

館のもと主。奇術師だったのだがある事故の後死亡した。何度も結婚を繰り返しており、妻たちのほとんどは死亡している。

ダン

やさしい夫だったのだが、エイドリアンが聖堂の箱を開けてしまった後、だんだんおかしくなってきて……。

エイドリアン

主人公のエイドリアン。小説家という職業柄か好奇心旺盛だ。しかし、その好奇心があだになることも……。

ハリエット＆サイラス

納屋の穴にはまったハリエット（右）とその息子サイラス。助けたのが縁で家事を手伝ってもらうことに。

街の住人たち

街には雑貨屋やアクセサリー店などが並ぶ。また、生きていた頃のカルノを知る住人も。話を聞こう。

HARD or EASY？ キミの運命もタロットに左右される!?

普通、ゲームのセーブスロットというのは味気ないものが多いが、ファンタズムでは星座別のカードにセーブできる（セーブ数はメモリー残量による）。また、「NEW GAME」選択時に、ゲームの難易度が選べるのが特徴だ。

SELECT YOUR CARD

Aquarius

自分の星座を選んでもいいだろう。これはパソコン版にはなかったサターンだけのオリジナルだ。

EASY

HARD

アドベンチャーの初心者なら、もちろんEASYを選んだほうがいいだろう。

頼りになるヤツ

わからないアイテムがあったらガイコツ顔の上にアイテムカーソルを重ねよう。親切に教えてくれるぞ。

ガイコツ高笑い

しかしHARDモードではガイコツは何も教えてくれず高笑いするだけ。頼れるのは自分だけなのだ！

序盤のポイントはココだ!!

ここでは、第1章の攻略ポイントについて紹介していこう。ゲームに行き詰まった時には参考になるはず。

POINT 1 急がば回れ! 〜鍵を手に入れよう〜

扉が開かない!

ホールに面した赤い扉が開かない。鍵さえあればきっと……。

館の中をくまなく探すのもいいが、ちょっと気分転換に街へ繰り出してみよう。街の不動産屋に入って館のことを尋ねてみると、これからのヒントが手に入れられるかも。

何度か話を聞いていると、そばの引き出しが調べられるようになった。覗いてみると鍵を発見！　これで、開かなかった赤い扉を開けることができるぞ。

POINT 2 モノと頭は使いよう 〜アイテム活用法〜

やっと開いた扉の奥は書斎になっていた。あちこち見回していると大きな暖炉がある。中に入って覗いていると、ふとしたはずみで煉瓦が1つ抜け、正面に穴が開いてしまった。壁の向こう側には、どうやらもう1つ部屋が隠されているようだ。何か道具があれば煉瓦と煉瓦の隙間を削って、人が通れるくらいの穴を空けることができるのだが……。まわりを見回してみよう！

暖炉の奥に何かある?

犬の置物発見!!

アイテムはそのまま使うことも多いのだが、このナイフのように、アイテム自体が変化することもある。手に入れたアイテムはアイテム画面（スタートボタンで切り替え）で確認しよう。

暖炉の左手の机で、犬の置物発見！　アイテム画面に切り替えて、いろいろいじっているとナイフに変身した。煉瓦をはずしてようやく暖炉の奥に。そこは不思議な雰囲気の教会だった。祭壇の上には分厚い本と箱が置かれていた……。

そしてここから始まった…… 〜恐怖の序章〜

分厚い本にはカルノ家系図が記されていた。エイドリアンは夢中になって本を調べる。しかし、本の下にあった箱の鍵はひとりでにカタカタとはずれてしまった！　不審に思って箱を調べると、中から突然緑色の光が飛び出してきた。驚くエイドリアン。と同時に2階にいたダンが倒れ……。

倒れてしまったダン。箱から飛び出た光は彼に何をしたのだろうか？

緑色の物体は?

どうやら分厚い本は魔道書らしい。ということは箱は本で封印されていたのだろうか？　中から飛び出してきた物が何なのかは、まだあなたには知るよしもない……。

教会で不思議な箱を開けた後、エイドリアンはさまざまな恐怖を味わうことになる。そう、あの箱は恐怖への序章だったのだ！

人妻ライター ファンタズムを斬る

ファンタズムの見所としては、数々の恐怖シーンが上げられるだろう。しかし、もっとも注目してほしいのはダンとエイドリアンの関係。最初は熱々カップルの2人だったのだが、事件をきっかけに恐怖を与える側・受ける側へと変身してしまうのだ。エイドリアンを追いつめていくダン。しかし、2人の思い出の人形を見せられてひるんだりして、エイドリアンと同化したプレイヤーの胸をせつなくしてくれるのだ。ゲームを進めるのも大事だけど、優良アドベンチャーならば、ストーリーにどっぷり浸かってプレイしてみよう。

ファンタジックな世界を舞台にした
トラップ盛り沢山のアクションゲームが登場！

ウィズ WHIZZ

プレイヤーは主人公「ウィズ」を操り、数々のトラップを突破しながらゴールを目指すのだ。

完成度 95%

●バンダイビジュアル/ビーファクトリー ●8月29日発売
●5,800円
●アクション●全年齢推奨

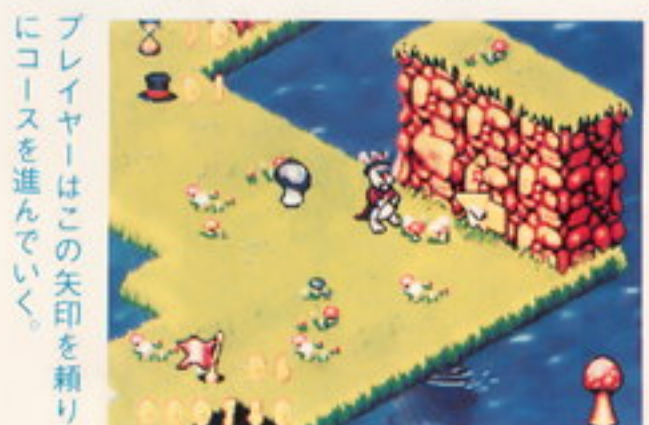
メーカーから一言　見かけはかわいい「ウィズ」ですが、なかなかどうして奥が深いんですよ。たとえば、マップ各所に設置されたロケットの発射ボタン。すみずみまで歩き回って、たくさんのロケットを飛ばしましょう。ある条件を満たすと、クリア後にちょっとしたごほうびが……。

ウサギのマジシャン「ウィズ」が繰り広げる驚きのアクションゲーム

パソコンで話題のソフトをリリースしてきたビー・ファクトリーから、クォータービュー方式の3Dアクションゲーム「ウィズ」が登場だ。プレイヤーは主人公のウィズを操り、各ステージの敵やトラップをクリアしながらゴールを目指す。シンプルだが子供から大人まで楽しめる、深みのあるアクションゲームだぞ。

ファンタジックな世界観とシンプルな操作方法が見事にマッチ。子供から大人まで楽しめる間口の広い作品に仕上がっている。

様々なしかけを突破しながらゴールを目指そう

基本的なゲームの流れとしては、敵を攻撃する「スピン」や「ジャンプ」などのアクションを駆使し、制限時間内にコースを進んでいく。途中には行く手をふさぐ「カベ」があり、そのカベの材質に合ったブロックを取ることでカベを破壊して先を目指す。あらゆるトラップを突破し、ゴールを目指せ！

プレイヤーはこの矢印を頼りにコースを進んでいく。

アイテムを取って…

アイテムを取った状態でカベのある場所へ行き……。

扉を突破！

「スピン」でカベを破壊！　カベを壊さなければ、先に進むことができないのだ。

「ウィズ」の世界のアイテム・トラップ・敵キャラを紹介！

「ウィズ」の世界には、独創的な世界観に基づいた、さまざまなアイテムやしかけが用意されている。ここではほんの少しだが、トラップやアイテム、敵キャラクターの一部を紹介していこう。

ロケット台

ボタンを踏むとロケットが発射される。ロケットを飛ばした数だけ、クリア時にボーナス点として加算されるぞ。

伸びる橋

押せば…

謎の突起を発見。試しに突起を押してみると……。

伸びる！

なんと地面から橋が！　このような不思議なしかけが、「ウィズ」の世界の随所に設置されている。

体力回復キノコ＆時間回復アイテム

回復！

左は体力回復キノコ、右が制限時間回復の砂時計だ。これらのアイテムはマップ上に置かれていたり、敵を倒すことで出現するぞ。

ペンギン

見た目はかわいいペンギンだが、気を抜くと……

たまご（？）

たまごに手足が生えている。強がった表情が特徴的。

虫のような生き物

ニョロニョロと左右に移動しながら道を塞ぐぞ。

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

発売後のソフトをじっくり楽しむためのこのコーナー。今回も読みごたえあり。

ウィリーウォンバット

●ハドソン●発売中●3Dアクションゲーム●全年齢推奨●1人プレイのみ

すぐにヤラれてしまう貴方へのアドバイス

1、セーブは毎ステージ行う

ウィリーが死ぬと、セーブした場所からやり直しになってしまうのだから、ステージクリアしたら即セーブが基本。トークンが足りないという人は、ちょっと面倒ではあるが、ジェム取得率パーフェクトを取りやすい序盤のステージを繰り返しプレイしよう。すぐにトークンがたまるぞ。

ステージが進むにつれてパーフェクトは達成しにくくなっていくが、エリア1などではラクに取れる。これでトークンをかせぐのだ。

2、急いで進もうと思わない

本作には制限時間が存在しないので、急いでもとくに良いことはない（タイムスイッチを押した時などは、急ぐ必要あり）。じっくりと進んでいけば、敵に不意を突かれる可能性が減るし、アイテムなどの見落としも少なくなるぞ。慣れないうちは、ダッシュも必要以上に多用しないほうが安全だ。

注意深くプレイしたほうが有利なゲームなのである。スピードが重視されるのは、特定のポイントのみ。アセる必要はまったくない。

3、攻撃、移動は正方向入力で行う

繰り返し説明していることだが、AQVシステムを活用できるかどうかが本作攻略の大きなポイントとなる。アイテム探しや視界の確保に使うのは当然として、忘れずに行いたいのが、移動・攻撃時の微調整。移動先や攻撃相手を、ウィリーに対して正方向（真横、真正面）に持ってくれば、斜め入力をしなくてすむのでミスが減る。

これは✕

斜め入力は狙いが定めにくいし、入力ミスも多くなる。地形回転(AQV)が可能な本作では、正方向入力を多用しよう。

これならOK

攻撃する対象や移動先を真横、真上に持ってくれば、十字ボタンを斜めに入力する必要はなくなる。反対に、LRボタンは多用すべき。

それでもダメなら

何をやってもクリアできないという人は、とりあえず、下で説明している禁断の呪文を使用しよう。これだけで、クリアまでの道のりはかなりラクになるはずだ。

しばらく何もしなければ、スクリーンセーバーが出る。

SCOOP! サタマガ読者だけに公開!!

VOL.23とVOL.25でもお伝えした「禁断の呪文」。これは「ウィリー」のスクリーンセーバーに表示される秘密の公式と、右の表を組み合わせることにより入手できる“究極の奥義”だ。この禁断の呪文には機能の違う2種類が用意されている。エリアが進むほどに激しくなる敵の攻撃、複雑さを増すマップ……いくら強者のウィリーでも、絶対絶命のピンチは訪れるはず。そんな時、威力を発揮するのがこの呪文だ。さて、その入手方法だが、数種類あるスクリーンセーバーのうち、左のような画面（2パターンある）が現れたら、画面下の公式に表示された【ひらがな】と【数字】を、右の表を使ってあてはめればよい。なお、2種類ある公式のどちらも、右の表を使って読み解くことができるようになっている。また、スクリーンセーバーは日付によって変化するので、いつも秘密の公式が表示されるとはかぎらない。注意しよう。

この部分に、秘密の公式が！

サターンのタイマー機能によって、スクリーンセーバーは変化する。数種類あるバリエーションのうち、禁断の呪文のヒントが表示される画面は2種類。上の黒く塗られている部分には秘密の公式が表示されており、右の表と組み合わせると、禁断の呪文の謎が解ける。

「禁断の呪文」

（表を見る時の注意）表のアルファベットは、それぞれサターンのコントローラーのボタンを示しています。■とあるのは「ボタンを何も押さない」という意味です。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
あ	A	■	X	L	■	A	R	B	C
い	■	L	C	B	R	Y	Z	X	Z
う	■	A	L	R	A	■	Z	Y	■
え	X	Y	Z	■	Y	■	B	B	A
お	Z	B	B	■	A	Z	L	R	L
か	C	C	■	B	L	R	A	■	■
き	B	Z	Z	R	A	C	R	L	■
く	Z	A	L	Y	■	Y	C	A	Z
け	B	■	■	A	R	B	B	C	Z
こ	■	Y	Z	B	L	■	X	L	■

初のボスキャラが登場するエリア3を徹底攻略

ステージ2 隠し通路を見過ごさないように!

ゴールへの道そのものは完全に1本で、途中にいくつかの小道がある。この小道を見過ごさないようにすることがポイントなのだが、マップがあるのだから、その心配はないだろう。さらに、隠し通路も用意されているが、これについては下のカコミを参照してほしい。

他に注意すべき箇所は、前半の鉄球地帯。特定のポイントを通ると、進行方向から鉄球が転がり落ちてくるのだ。これは、ウィリーが少し先に進めば止まるようになっているので、多少強引にでも前進してしまうとよい。とくにタイムスイッチと鉄球が連動しているポイントでは、スピード勝負となる。多少のダメージは覚悟して、急いで先に進もう。もちろん、できるだけ道のはしを走り、体力の消費は最低限に抑えるようにすること。なお、敵の配置はさほどいやらしくないので、戦いはノーダメージですませられるはずだ。

鉄球地帯は強引に突破!!

やっかいなのが、スイッチと鉄球が連動している場所。もたもたしていると、扉が閉まってしまうのだ。

小さい鉄球は、道のはしを歩いていればかわすことも可。問題は大きい球だ。

道の脇によけてやり過ごすこともできる。また、ダメージを受けながら前進してしまうのも1つの方法。

カギを見逃すな!

カギとカギスイッチは、全部で3つずつ存在する。細い道の奥に置いてあることが多いので、意外と見逃してしまうことも……。マップで位置を確認しておこう。

ここの足場は、乗ると下がってしまう。だから、乗ったら……。

速攻でジャンプ。足場上にいる時間は、一瞬でなくてはダメ。

赤のフォースを入手!!

最強の必殺技である赤のフォースの入手法は、実はさほど難しくない。カギを入手したら、ワープcのある小道を進んでいき、ワープポイントの奥に立てばOK。これで、フォースの置いてある部屋への道が開ける。入手したら、ジャバに読んでもらうのを忘れずに。

ワープポイントの奥に立てば、壁が下がって道が開ける。これですべてのフォースを入手した。

ジェムを100%ゲットするために

aからワープした先の離れ小島に、他とグラフィックの異なる岩壁が存在している。実はこの先には隠し通路があり、ジェムがたくさん置かれているのだ。

ここを飛び越えていく。真っ黒な空間を進んでいくことになる。

この場所へ行かないと、パーフェクトは取れないのだ。

この場所はいったい……?

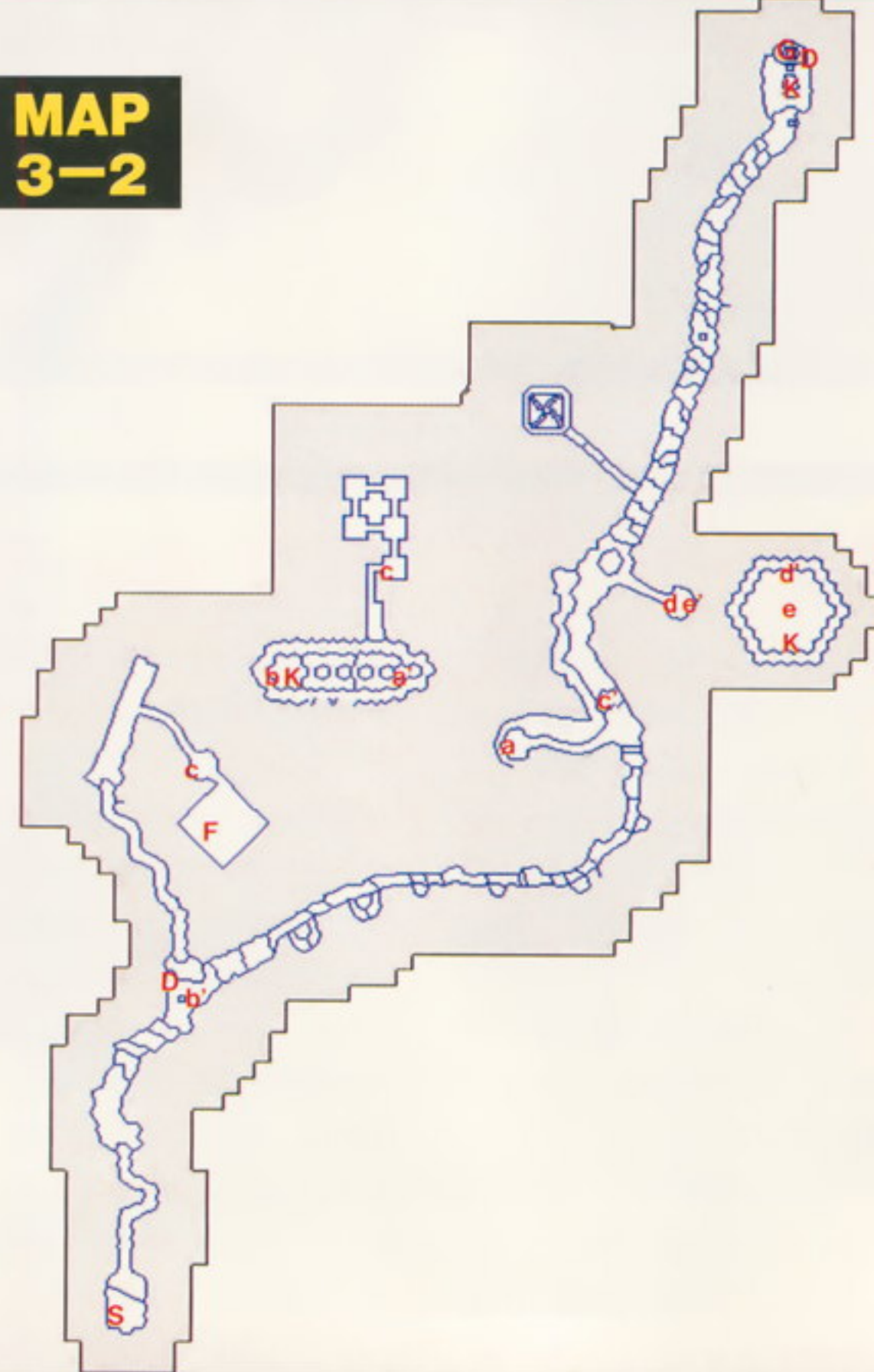
上下する足場から黒い空間のほうへジャンプすると、やはり隠し通路に出られる。その先には怪しげな台座があるのだが、これには何の意味があるのだろうか?

足場が上がっている状態でジャンプしなくてはいけない。

とくに何があるではないのだが、ちょっと気になる……。

ジェム:74　パワーライフ:2

MAP 3−2

【マップの見かた】SはスタートSはスタート地点、Gはゴール地点、Kはカギ、Dはカギスイッチ、Fはフォース、アルファベットの小文字はワープを表している。

ステージ3 カギを使う順序がポイントだ!

このステージでジェム取得率を100%にするためには、ちょっとした注意が必要。これについては、下のカコミを見てもらいたい。

ポイントとなるのは、b、cのワープ。ワープした先でスイッチ(六角形の石)を踏み、さらに戻ってきてワープポイント横にある同じスイッチも踏むと、ゴールへの道が開けるというしかけになっている。b側のワープ先は、たくさんスイッチがあって複雑に見えるが、面積が狭いので、すべてのスイッチをしらみつぶしに押せば問題なく解ける。c側ではひたすら戦闘。フォースがあればラク。

このスイッチを押せば道が開ける。しかしそのためには、ワープした先で同じ形のスイッチを押しておかなければならない。

スタート地点から、少し戻ったところにカギがある。わりと見逃してしまいがちなので注意。

新たなタイプのザコ敵も登場。耐久力は非常に高いが、動きは遅く特殊能力も持たない。

左右のワープ先でスイッチを入れる!

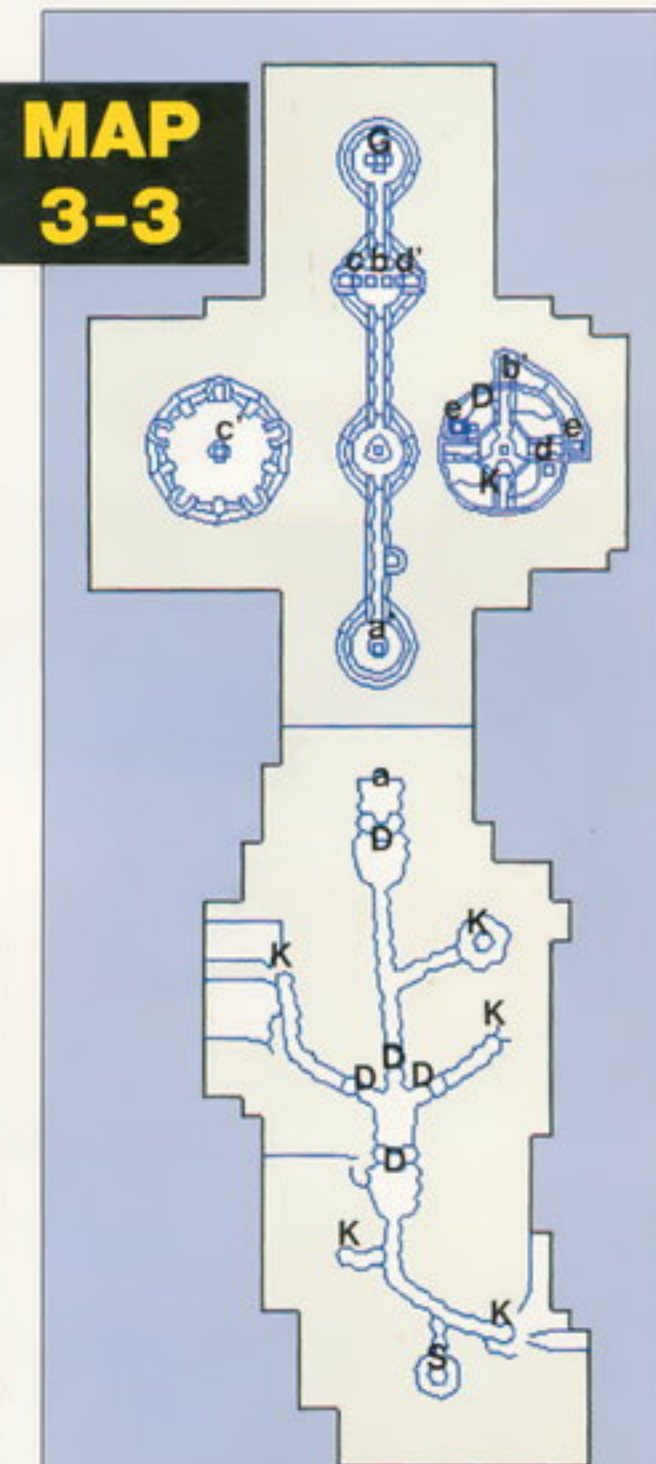
b側のワープ先にはスイッチがいっぱい。片っ端から踏んでいけばOKなのだ。

これを踏めば、道が開ける。複雑そうだが、実は単純なマップ構成になっている。

これを踏んだら、目標は達成。ワープポイントから、本道のほうへ帰ろう。

c側はモンスターの嵐。ダッシュで逃げ回りつつ、ブーメランを連射していこう。

周囲には、パワーライフや回復薬がある。マップを回せば、すぐに見つけられるはずだ。

やはり、このスイッチを押す。両方のワープ先でこれを押したら、もう勝ったも同然だ。

三叉路は真ん中をラストに

前半で出くわす三叉路。ここでいきなり真ん中のスイッチを押したとしても、先に進めるしクリアも可能。しかし、それではすべてのジェムを取ることはできない。先に左右の扉を開け、真ん中は最後にするように。

右と左、どちらが先でもOK。とにかく、真ん中は最後にする。

左右の小道の奥にはカギが。これを使えば、すべての扉が開く。

ジェム:47　パワーライフ:2

MAP 3-3

ステージ5 ボスキャラ、タグダーと一騎打ち

このステージ3-5には、最初のボスキャラであるタグダーが登場る。ボス戦といっても、操作方法などが変わるわけではないが、他のステージとは多少異なる戦法が要求されるので、気を引きしめて挑もう。なお、このステージでやることは、円形の闘技場でタグダーと戦うことだけなので、マップは掲載していない。

タグダーの行動パターンは、コロシアム外周を高速で移動→ウィリーに向かって鉄球で攻撃、の繰り返し。止まってから鉄球を投げる前に若干のタイムラグがあるので、ここを狙っていこう。こちらの攻撃が当たれば、タグダーは鉄球を投げずに再び移動を開始するので、逃げ回るよりは積極的に攻撃を当てにいったほうがベター。ただし、タグダーの停止位置と自分の現在位置が極端に離れていた場合は、無理して接近せず、鉄球をよけることに専念したほうが無難だ。ちなみに移動中は無敵なので、攻撃しても無駄である。

タグダー登場!!

上官であるノーツの指示を無視し、ウィリーに襲いかかるタグダー。追跡者側のチームワークがよろしくないことを再認識させられるイベントだ。いずれにせよ、ウィリーは戦わなければならないのだが。

鉄球は意外と射程が長いうえ、正確にウィリーを狙ってくる。逃げる場合は、タグダーから最も離れるような位置(円の対極側)に移動したほうが良いようだ。半端に逃げても当てられる。

【マップの見かた】Sはスタート地点、Gはゴール地点、Kはカギ、Dはカギスイッチ、Fはフォース、アルファベットの小文字はワープを表している。

ステージ4 行動範囲が広いぶん、見落としも起こりやすい！

前2ステージとは異なり、移動範囲がかなり広い。くまなく歩き回って、ジェムやパワーライフは残さず取るようにしたい。

スタート直後は、aを通ってマップ最下部へ。ここから、上へ上へと移動していくことになる。基本的には矢印に沿って進んでいけばOKなのだが、中央の道をはさんで両側に移動可能エリアがあるので、左右ともにしっかり探索すること。とくに、入り組んだ地形の影には注意するように。

さて、ゴールへの到達方法だが、カギを取りこぼさず進んでいけば、ワープポイントhに着けるはず。ここに入ると、スタート地点近くの高台に出られる。次に、目の前にあるカギスイッチを押せば、スタート地点の上側に足場ができるので、これを利用して上へ進めば、ゴール地点に出られるという寸法だ。マップを見ながらプレイすれば、迷うことはないだろう。

左右の丘を制覇！

丘の上をくまなく歩こう。ワープを通ることでしか行けない場所もあるが……。カギやパワーライフなどの貴重なアイテムは、わかりにくい場所にある。

コイツに注意!!

段差や溝を跳び越えてくるモンスターもいる。どんな場所でも、敵を全滅させてから、ゆっくりと探索を行うようにしたほうが安全といえるだろう。

ジェム：65　パワーライフ：3

ワープを使いこなせ

このステージのアイテム類を取り尽くすためには、すべてのワープを使いきる必要がある。マップをよく見て、行き残した場所がないかどうか、しっかり確認してから先に進もう。

高台の多くには、ワープを使わないと行けない。貴重なアイテムが置いてあることも多い。

とりあえず、ワープポイントを見かけたら入ってみるというスタンスでも良いかもしれない。

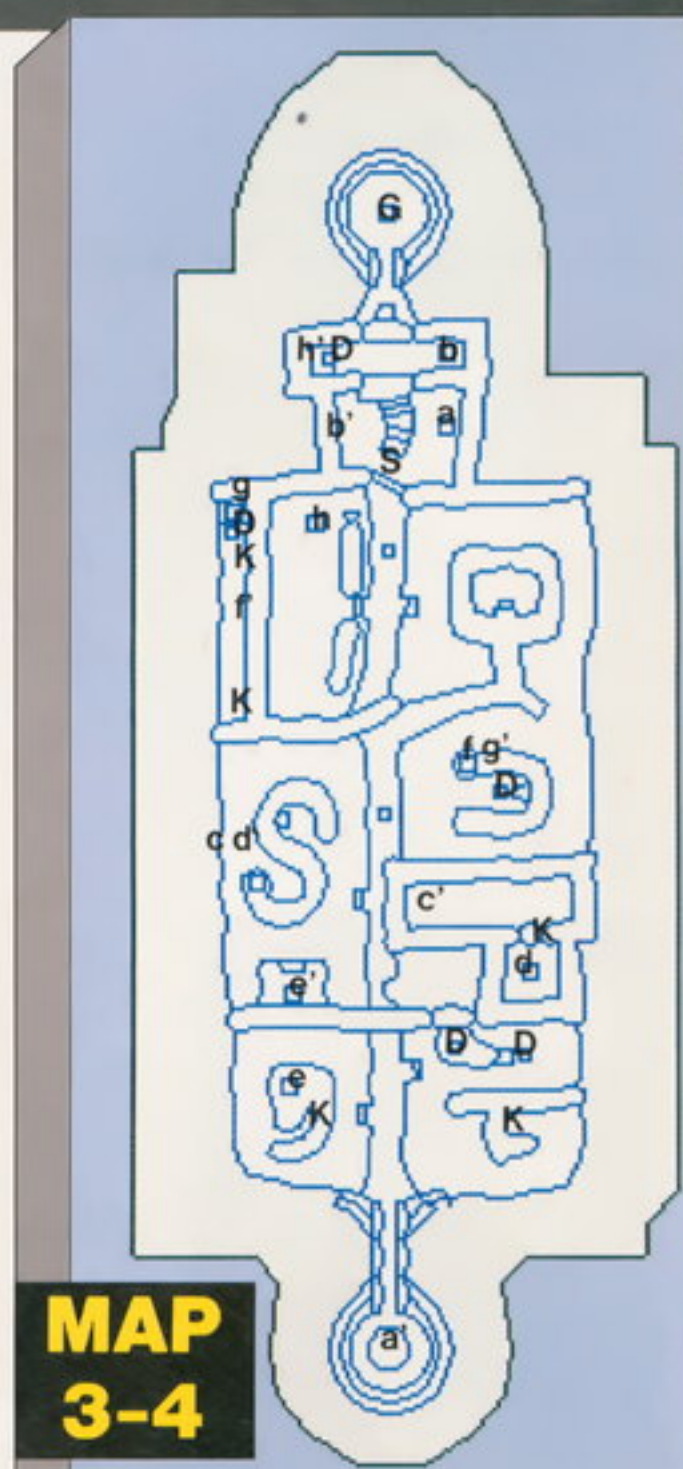
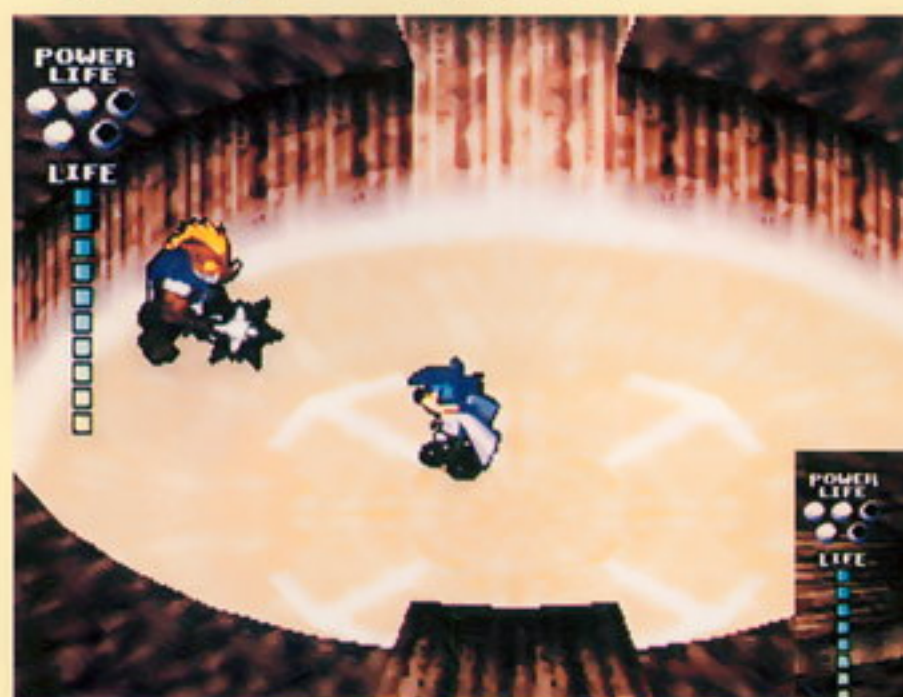
次は、初のボス戦！

hからワープしてくると、ここに出る。カギスイッチを踏んでから……。

上方向へ行けるようになる。あとは、ゴールに向かって進むだけだ。

MAP 3-4

落ち着いて戦え!!

LRボタンを併用すれば、よりタグダーをとらえやすくなるが、十字ボタンだけでも十分に対処可能。AQVシステムを自由自在に使いこなせるという人以外は、あえて地形回転（AQV）を利用する必要はないかもしれない。ちなみに鉄球攻撃をくらっても、減るライフは1だけ。それほど怖い敵ではないのである。積極的に攻めていこう。

止まってから鉄球を投げるまでには、けっこう時間がある。この間に狙いを定めて、ブーメランを当てるのだ。こちらの攻撃が当たりさえすれば、敵の攻撃は封じられるのだから、当てた者勝ち、ということになる。

そして次のエリアへ……

タグダーに勝利すると、ストーリーは新たな局面をむかえる。任務から外されたタグダーが密かに離反、ウィリー、追跡者に次ぐ第三勢力として、行動を開始するのである。今後の彼のアクションは、ウィリーの冒険にどのような影響をもたらすのか？　そしてノーツの次の一手は……？　波乱の予感を感じさせながら、物語の舞台は雪原へと移っていく……。

まてぇ！ウイリー

命令違反を理由に、任務から外されるタグダー。そして彼は、ノーツを裏切る。

エリア4は雪原が舞台。滑る足場がそこかしこにあるため、移動するのも大変なのだ。

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

●SNK●発売中●6,800円●RPG

いよいよ大詰め!! 天草のいる天空城へ向かえ!

安生村→阿蘇火口→礼拝堂→阿蘇火口→天空城

邪天降臨之章の険しい旅もいよいよ大詰め。切支丹である天草と時姫が豹変した理由が今明らかとなる。ここでは天草のいる天空城までの攻略をお届けする。物語の結末は自分の目で確かめてほしい。

阿蘇山火口

フィールド中央にある大きな山が阿蘇山。山を登って火口へ入ると長い通路がある。敵も多く出現するが、通路の最後には赤黒子がいるので、気力を気にせず戦っていこう。

太宰府の修業場

ここの修業場に現れる敵はヘルナイトが2体。こいつらが使うシャイニングという全体に麻痺効果を与える奥義が強烈。打撃技も強いのでレベルを上げてから挑もう。

シャイニングを使われるまえに、混乱、麻痺、呪いの効果のある奥義で、敵の奥義を封じよう。

①力の元②覇邪の草履③いやしの水④天聖酒⑤気力の素⑥体力の素⑦修羅の腕輪⑧天楼脚絆⑨万能薬⑩仙魂秘薬

天空城へ来れるものなら来るがよい!! さて、どうやって上がってくるのやら……

別府

久留須島の村長から船を用意してもらい海を渡った一行は、無残な光景を目の当たりにする。そこは七界道士によって地獄と化した村であった。宿屋でセーブしてから七界道士に挑んでみよう。

VS 七界道士

体力1000。雷属性。打撃技の破壊力が凄じいので体力に注意しよう。

チャムチャムが主人公だと

主人公がチャムチャムだと、七界道士を倒したあとにイベントが始まる。猿をいじめている地獄天狗を倒すというのがその内容だ。

VS 地獄天狗

体力は565でレベルも低いので、楽に倒すことができるだろう。

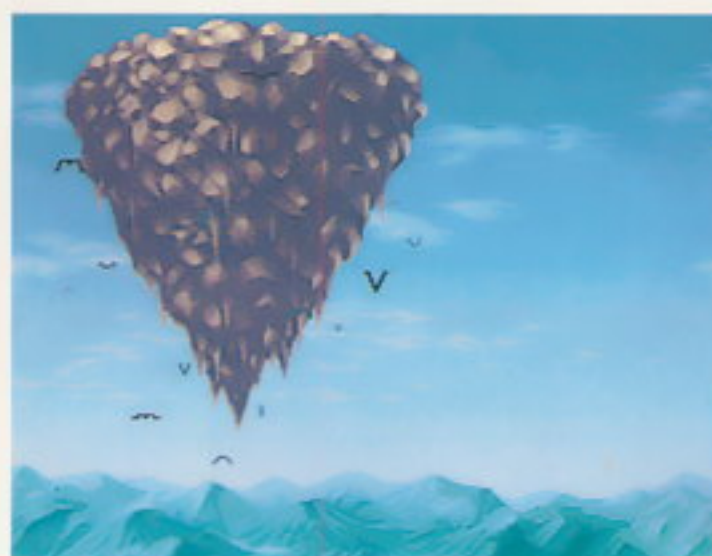
礼拝堂

阿蘇山の火口を下っていくと、その先には礼拝堂があり、久留須島で入手した礼拝堂の合い鍵でこの中へ入ることができる。中には時姫がいるが、かつて彼女の結界を破ったマリアの像が、失われていた時姫の過去を呼び戻す。天草狂乱の謎が説き明かされるときだ。

魔に染まっている精神と過去の清い記憶の狭間に立たされ、苦しむ時姫。

①すばやさの素②天聖酒③いやしの水④聖母の腕輪

天空城現る!

マリアによって記憶を取り戻した時姫は、暗黒神に操られている天草を救って欲しいと主人公たちに哀願する。そんな時姫の想いとは裏腹に、天草は天空城を完成させ、世の破壊を始めた。上空を舞う天空城へ向かう術を持たない主人公たちは、ただそれを見ているしかないのか!?

SAMURAI SPECIAL INTERVIEW

株式会社旭通信社

生田 英隆プロデューサー

最低限のルールを守れば何をしてもOKの世界

──現在の心境をお聞かせください。
生田：ほっとしています。でも、次やれと言われたら、どうしようかなと(笑)。資料や企画書などはいっぱいあるので「これを渡すから誰か作って」というのが正直な気持ちですね。
──制作、発売に至る経緯は？
生田：サムライスピリッツ自体がとても人気があるゲームであること、キャラも立っているのでRPGの形が見えやすいこと、それが制作に踏み切った理由です。いざ制作に入ったら大変だったんですけどね。で、当時私はアニメ版サムライスピリッツを制作していていよいよ放送前日という日にSNKさんからRPGを作ってみないかって。それが最初のきっかけですね。それからスタッフを集めて制作に入ったわけですが、製品が出るまで長かったですね(笑)。
──サターン版で苦労した点は？
生田：サターン版に関しては、こうして欲しいと要望を伝えただけなんです。ですから、実作業をして、素晴らしいものを作っていただいたSNKの優秀なスタッフにありがとうといいたいですね。
──サムライスピリッツの独特な世界観をRPGで表現することについては？
生田：サムライの世界では何してもいいって言えば、いいんですよ。どんなイベント作ろうが、覇王丸と幻十郎が憎みあっている、といった最低限のルールを守れば(笑)。ただ、どこまでやっていいのかの線引きは難しかったですね。オリジナルを良い意味で裏切りたいという気持ちもありましたしし。
──制作して良かった所などは。
生田：皆さんの反響が気になるんですが、新しいキャラクターを生みだせたことですね。時姫や疾風の鈴音は制作スタッフ全員が気に入っていますし、またどこかで「サムライ」シリーズに出て欲しいなあと思います。
──内容に関してですが、主人公の中で幻十郎のみ1人旅なのはなぜですか？
生田：SNKさんから最初の主人公キャラクターを並べて、そこから選べるようにして欲しいという要望がありました。そこでスタッフと相談してコイツは外せないだろうと決めていって今回の主人公の6人が残ったんです。で、あの中で一番異質なのは幻十郎なんです。幻十郎って話的にアンブロジャとは戦わないでしょ。「悪を倒すんだ」という意識がまったくない。実は、当初幻十郎は覇王丸の後を追うだけ、というシナリオを考えていたんです。あそこに覇王丸がいた、戦って最後に斬る、斬られるというところで邪魔が入る……、という予定だったんです。ただそれでは他の主人公とあまりにもシステムが違うので変更になったと。で、幻十郎のシナリオの最初のイベントが出来た。でも基本コンセプトは覇王丸の邪魔をすることのまま。でもコイツは仲間がつかないよな(笑)ということでああいう形に落ち着きました。

何をしても許してくれそうなリムルルが好き

──生田さんのお気に入りのキャラクターやシーンを教えてください。
生田：リムルルが好きですね。いじりやすいというのと格闘ゲームのほうでそれほどイメージが固定されていないため、何をしても許してもらえそうだったので。ナコルルだとマニアな人が多いから、あんまり自由なことができにくいんですよ(笑)。あと、好きなシーンとなるとやっぱりリムルルで、旅立ちのイベントですね。とりあえず最初のイベントらしいイベントなんですよ。本当はもう少しドラマをいろいろやりたかったんですけれどね。
──制作中に苦労されたことは？
生田：それはいっぱいありますよ。やっぱり大作となると、スタッフのプレッシャーも相当なものになりますから、もっとスタッフのストレス解消とかコミュニケーション取りをできていればよかったなあと思いますね。それと、せっかくのアイデアをああすればよかった、こうすればよかったとか。かなり個人的なことでは発売が延びて結婚式を1度キャンセルしちゃいました。(笑)
──奥様には怒られませんでした？
生田 いやいや、当然大喧嘩(笑)。仕切り直しの結婚式も危ないところだったんですけど、なんとか挙げることができました。
──では最後に今後に向けて一言を。
生田：難易度は低くしてストーリーを堪能してもらえるように作りました。戦闘シーンもできる限り格闘ゲームのそれに近づけるよう努力しました。ぜひ楽しんでいただきたいです。それと、今回は残念ながら入れられなかったもう1本のシナリオをいつかやってみたいです。

「このゲームのために結婚式を延期したんです(笑)」

もともとはアニメやビデオなど映像関係に強い生田氏だが、ゲーム初挑戦とは思えぬプロデュースぶりを発揮。ちょっといかつい風貌だが、いざ話してみると気さくなお人柄。RPGの感想を大募集とのことなのでSNK WORLD宛てに送ろう。

エンジェルグラフィティS ～あなたへのプロフィール～

●ココナッツジャパンエンターテイメント●発売中（7月25日発売）●6,800円●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

効率よくデートを重ねて、ハッピーを目指そう！

「エンジェルグラフィティS」には、たくさんのデートスポットが用意されている。個性豊かな5人の女の子とのデートを楽しんでほしい。最初に、アルバイト＆クラブ活動を決定したら、あとは目当ての女の子とのデートに専念しよう。女の子の電話番号は、最初は夏実しかわからないが、7月上旬には5人全員に連絡できるようになる。デートに役立つ情報を中心に紹介していこう。

ベストチョイスで愛情度をUPしよう！

女の子とのデート時には、3択の選択肢が発生する。この選び方によって、女の子の持つ好感度（プレイヤーからは見えない）は、最大+5上昇～変化なし～-5下降と変化する。成功したのかどうかは女の子の返答か、選択後のプレイヤーの好感度（5人の女の子の好感度の平均値）によってのみ確かめることができる。ベストの答えをメモしながらプレイしよう。

選択を失敗した場合、愛情度は-5で、デート1回分がムダになってしまう。

時は金なり、決定ボタンは慎重に

スケジュールにおいて「フリー」時間が設定されている場合のみ、コマンド入力ができるようになる。この時にキャンセルボタンを押してしまったり、不用意にメニューを決定してしまうと、貴重な1日をフイにしてしまう。まずセーブしてから、いろいろ試してみよう。

無駄にメニューを実行しないようによく考えて選択したい。

ステータス　主人公のデータやパラメータなど、現在の状態が見られる。

スケジュール　現在の月と翌月の予定が見られる。変更する場合もここで行う。

電話　連絡先を知っている女の子を、デートに誘うために電話することができる。

天使の泉　女の子の攻略ヒントを聞いたり、女の子の愛情度（5段階）を見たりできる。

情報　毎月発売されるタウン情報誌と、アルバイト情報誌を見ることができる。

クラブ／アルバイト　クラブの入部・退部。アルバイトの登録・削除ができる。

オプション　セーブ、カーソルやメッセージの速度、文字の色の設定ができる。

君はどのコを選ぶ？

女の子とのストーリーは、決して単純ではない、仲たがいしたり、ライバルが主人公の前に現れたりと、ハラハラドキドキの展開なのだ。1人の女の子を選んだら、その子とデートを繰り返して、好感度を上げていくことが基本だが、キャラ特有のイベントが発生しなかった場合、ハッピーエンドを迎えることはできない。

また、目当ての女の子の好感度が他の子より低いとイベントが起こらない。連絡できるようになるまで、他の子とのデートは控えよう。

天野美鈴

9月4日生まれ　乙女座　A型
身長163cm　体重45kg　B83-W54-H83
趣味はピアノと、鈴のコレクション。
最適プレゼントは、鈴のイヤリングと、鈴柄のトレーナー、ゾフィの世界。

'95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントを送るイベントが起きればOK。'96年は美鈴の父・隆生や、その秘書・高野麗子も登場する。夏休みに美鈴のペンションに招待されれば、ハッピーも間近だ。

麻倉夏実

5月27日生まれ　双子座　O型
身長168cm　体重45kg　B82-W56-H83
趣味は音楽で、ドラムとボーカル担当。
誕生日にはピアス、ホワイトデーには十字架ピアスを送ろう。

'95年は誕生日プレゼント、8月に初ライブを見に行くイベントが起きればOK。'96年は、6月に夏実と不仲になるが、8月には仲直りできる。エンジェルクイーンコンテストでは、夏実が参加するように説得しよう。

島津セリ

11月15日生まれ　さそり座　O型
身長160cm　体重42kg　B81-W54-H83
趣味は新体操で、料理も得意だ。
最適プレゼントは、赤毛のアン、Gジャン、オルゴールだ。

'95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントの前に、夏祭りや、予選大会へ行くイベントをこなしておこう。'96年夏、彼女はオリンピックに出場することになる。不安に揺れ動く彼女の気持ちを支えてあげよう。

北条弥生

8月5日生まれ　獅子座　B型
身長158cm　体重44kg　B82-W57-H84
趣味は、ディスコとショッピング。
最適プレゼントは、MADANNA、カーディガン、シルバーネックレスだ。

'95年は誕生日プレゼント、クリスマスプレゼントのほかに、学園祭で彼女の幼なじみの天堂泉に会うイベントが起きればOK。弥生の好感度が順調に上がれば、'96年10月に彼女が泉と別れるイベントが発生する。

まなみ・グレース

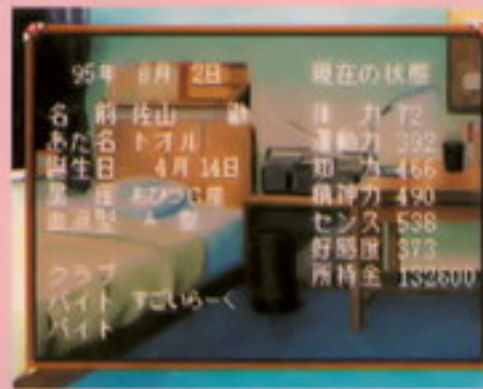
10月12日生まれ　天秤座　O型
身長166cm　体重48kg　B86-W58-H88
趣味は、演劇と日本文化の鑑賞。
最適プレゼントは、演歌GREAT HIT、フレアスカート、THE MOVIEだ。

'95年7月7日まで、連絡することができない。多彩なイベントがまなみのシナリオの特徴。双子の妹が登場したり、ミュージカルのオーディションに合格したりするイベントを見ることができればハッピーは近い。

アルバイトは火・水・土のものを／体力の消耗に注意！

デートを成功させる意味では、学力や体力よりも大切なのが所持金だ。よっていかに効率よくアルバイトをするかが重要となる。

初期設定では、学校→運動or勉強→フリーというようにスケジュールが決められている。運動は火・木・土、勉強は月・水・金に割り当てられている。運動を残したままバイトを入れると、みるみる体力が低下してしまう。よって運動をつぶす形でバイトを入れるのが効率的だ。体力が下がったら必ず休息を入れよう。

とにかく稼げ → ただし、働きすぎると → 休息をとろう

アルバイトのお金は、翌月の1日に振り込まれる。月半ばでお金に困ってもアウトだ。所持金はいくらあっても困ることはないが、とりあえず10万円もあれば十分。あとは「運動力」作りにつとめよう。

体力が50を割ってしまうと、保健の原島先生が現れてアドバイスしてくれるのだが、全パラメーターが大幅に下がってしまう。

体力が70を割ったら、1週間くらい通して日程を休息を盛り込もう。その際フリーを変更すると、デートの約束ができなくなるぞ。

デートを制する者はゲームを制す？ キャラ別高感度スポットを紹介

女の子にはあらかじめデートに誘えない日が設定されているので、保険の意味も含め、毎日電話してデートに誘う。1カ月平均10回のデート、'96年4月までに、愛情度（天使の泉で確認できる）2ランクUPが目標だ。デートの場所は集中させても得られるポイントは変化しない。以下、＋5のポイントをゲットできる、デートスポットと選択肢を紹介しよう。

♥ 天野美鈴
中央公園→散歩。水族館→熱帯魚。カラオケ→アーティスト。児童公園→ブランコ。図書館→勉強。美術館→人物。

♥ 島津セリ
美術館→彫刻。図書館→読書。ワイルドブル→Wスライダー。遊園地→バイキング。水族館→熱帯魚。ディスコ。

♥ まなみグレース
水族館→マグロ。遊園地→Cカップ。ワイルドブル→昼寝。カラオケ→演歌。児童公園→ブランコ。図書館→勉強。

♥ 麻倉夏実
カラオケ→ロック。水族館→イルカ。児童公園→砂場。遊園地→Cカップ。ライブハウス→ロック。高原→バード。

♥ 北条弥生
遊園地→コースター。カラオケ→アイドル。美術館→人物画。高原→バードW。児童公園→話す。図書館→昼寝。

ディスコ好きの弥生だが、実は図書館で昼寝を選んだ方がポイントが稼げたりするのだ。

転校生ヒロイン、天野美鈴とのストーリーを紹介

主人公のクラスに転入してきた美少女は天野美鈴。旧財閥系のお嬢様で、おしとやかな性格だが、かなりのファザコンとか。

さっそくデートの申し込みをする主人公。最初のうちは、時間にルーズな主人公を怒っているようだったが、笑顔の数は次第に増えていった。体育祭の差し入れ。プール開きで見せた水着姿。一緒にした試験勉強。京都への修学旅行。1年目は楽しい思い出をいっぱい作ることができた。春休み頃から、デートしてくれなくなる。友人の古村に聞くと、どうやらディスコに入りびたっているらしい。父親との間に何かあったのだろうか……。

夏休みは彼女のペンションで過ごした。そしてエンジェルクィーンコンテストの当日。彼女は選ばれるだろうか。また主人公は愛の告白受けることができるのだろうか……。

① 校門で…

悪友の古村から美鈴の家の電話番号を聞いたので、早速かけてみたところ父親に切られてしまった。すまなそうな美鈴だが、キミは悪くない！

② えっ!? お風呂

のぞいて見た映像ではなく、主人公が想像したシチュエーション。美鈴の家に電話してみたら、母親が出てお風呂に入っているので出られないとのこと。

③ プール開きで…

④ バレンタイン

全員からチョコをもらうこともできるけれど、やっぱり美鈴からもらったチョコが一番嬉しいよね。ホワイトデーには、ゾフィの世界を送れ。

⑤ 独りで悩まないで……

父の不倫に傷つく美鈴。ほうっておけない主人公はデートの約束を──。デート当日、雨の中美鈴を待ち続ける主人公、そして彼女は……。

⑥ 2年目の夏休み

夏の夜に、爆弾男の花が咲く！

夏といえば、花火にスイカにボンバーマンと、昔から決まっている。疑っちゃだめ。というわけで、ちょこっと爆弾男の経歴を洗ってみました。

第十二回 発車オーライ!!

ボンバらなきゃハドソン（仮）

HUDSON HOMEPAGE http://www.hudson.co.jp/

ファミコン版

ボンバーマン
●1985.12.20.
●4,900円
まさにオリジン。当時はお父さんのストレス発散に役立つと話題に。この頃はまだ対戦モードがない。

ボンバーマンII
●1991.6.28.
●5,800円
3人までの同時対戦が可能になり、ストーリー性も盛り込まれた。

ボンバーキング
●1987.8.7.
●5,500円
「ボンバーマン」をパワーアップした面クリア型のアクションゲーム。

セガサターン版

サターンボンバーマン
最大10人の対戦バトルを実現。段位認定モードもアリ。
●1996.7.19. ●6,800円

サターンボンバーマンX-BAND
●1996.7.27.
●2800円
モデムを使って、会ったこともない人との対戦も可能。

スーパーファミコン版

スーパーボンバーマン
●1993.4.28.
●7800円
12種類のバトルステージでの4人同時プレイやノーマルゲームでの対戦が可能に。

スーパーボンバーマン4
●1996.4.26.
●7,777円
4つの時空をクリアして大ボス「バクラー」と対決。デンジャラスボムでバトルも過熱。

スーパーボンバーマン2
●1994.4.28.
●8500円
ゴールデンボンバーやサドンデス方式採用で4人同時プレイがより白熱。

スーパーボンバーマン5
●1997.2.28. ●6,980円
6種類のルーイが復活し、敵キャラ操るワルーイも登場。「みそボンドッジ」で復活だ。

スーパーボンバーマン3
●1995.4.28.
●8900円
「みそボン」「PKボンバー」など新システムも採用し、5人対戦も可能に。

ボンバーマンビーダマン
大人気のビーダマンがスーファミに登場。オリジナルビーダマンも付いてくる。
●1996.12.20.
●5,980円

バーチャルボーイ版

とびだせ！ぱにボン
●1995.7.21.
●4,900円
ぱにっくボンバーがバーチャルボーイで。飛び出すぞ！

ゲームボーイ版

ボンバーマンGB3
●1996.12.20.
●3,980円
高低差のあるマップを採用。ジャンプなども可能に。

ボンバーマンGB
ハドソン初のスーパーゲームボーイ対応ソフト。4人対戦もできるぞ。
●1994.8.10. ●4,300円

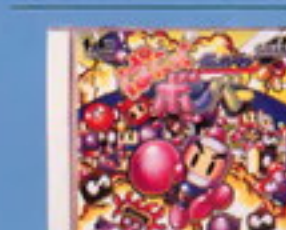
ボンバーボーイ
ハドソン初のゲームボーイ参入ソフトがこれ。
●1990.8.31. ●3,500円

ボンバーマンGB2
ボンバーマンの祖先「インディボンバー」が主人公の大冒険活劇。
●1995.8.10. ●4,300円

ボンバーマンコレクション
●1996.7.21.
●3,980円
ゲーム缶シリーズ第1弾。GBシリーズがこれ1本に。

PCエンジン版

PCボンバーマン
●1990.12.7.
●5,300円
最大5人までの対戦が可能なほか、携帯型GTを使ったバトル通信対戦もできる。

ボンバーマン'93
●1992.12.11.
●6,500円
8種類のバトルステージでコンピューターとの対戦も。

ボンバーマン ぱにっくボンバー
●1994.12.22.
●6,800円
ボンバーマンが落ち物パズルに。5人対戦も可能だ。

ボンバーマン'94
●1993.12.10.
●6,800円
ルーイ初登場作品。タッグマッチもできる決定版。

市谷お嬢様伝説
ICHIGAYA★FRAULEIN

今週のおぜう様

はんだ ゆきこ嬢
お仕事●パッケージやポスター、取説などを作っています。
最近ハマっていること●みんなで飲んでカラオケ。ゲームも。
スリーサイズ●太くて数えられず。

ハドソンに入社してから、すっかりゲーム小僧になっちゃって、一日中ハマってたり……ヤバいかも。海行こ、海。

編「好きな男性のタイプは？」
は「センスがあってふけてない人です」

担当編集のつぶやき

これで全部じゃないんだけど、こうして見ると壮観だなぁ。誰か全作コレクションしている人いませんんか？ 取材させてほしいなぁ。プレゼントも出します。ねえ、ハドソンさん。

送らにゃハドソン

2週に一度の爆弾男「ハドソンページ」では、みんなからの①ページタイトル(例：爆弾ってわりと簡単に作らにゃハドソン)②心にポッカリと穴があくイラスト③ハドソンへのお願い、質問、こんなゲームを作って④その他なんでも、を募集中。あて先は、編集部「ハドソン」まで。採用者全員にプレゼントもあり。

The Future Is Now SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK WORLD '97

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏

毎日熱いですが、皆さんお元気ですか？ 私は相変わらずです。さて、KOF'97の登場はもう目前です（ちなみに、私はアドヴァンストモードだ!!）。夏休みは涼しいゲーゼン（お勧めはもちろんネオジオランド）で熱くなるんだ!! はー、ちょっぴり学生に戻りたいかも……。

SNK NEWS

近日登場 プライズ商品

前回ご紹介した景品用非売品グッズ。写真を入手したので、ゲームセンターなどで探してみてね！ ハードキーホルダーがイカスぞ。

マスコットキーホルダー
シングルCD
KOF'97
フラッグ
ハードキーホルダー
ぬいぐるみ
今回は新チームがお目見え。京・庵・アテナ達ももちろんアリ。
オリジナルウォッチ
BOFぬいぐるみ

EVENT

夏だ!! NEO GEO WORLDへGo☆

休日は、SNKで満喫しちゃおう！ この夏、NEO GEO WORLDに新たなアトラクションが2つお目見えするぞ。Mr.マリックや夏に涼しいホラーなニューフェイスが、夏休み、皆さまをお待ちしております。

JR常磐線 荒川沖駅より、関鉄バス2番・土浦駅行きに乗り、大房で下車。土日祝日は無料バスも運行中。入場料30円。フリーパス・大人3,300円。

NEW アトラクション

ゾクゾク登場！

ネオジオふりぃくす集いの間

海外のふりぃくも参加の集いの間。武士道心得で剣聖に輝いた方からの烈伝感想文も届いたので、今回掲載するよん★

千葉県／S.S.さん
悪戯っ子っぽいチャムチャム☆ ホント、ファイヒスに続き、初代サムスピや龍虎シリーズも移植になるといいね。

今号の剣聖

台湾省／安寧さん
海外でもサタマガが読まれていたとは(感涙)。格好いい兄弟をありがとう！ これからも、投稿多々待ってます♥

〜武士道烈伝感想文〜

侍RPGやりました。そこで一言。──渋い！ 寒気立つほどの渋さに加え、綺麗なグラフィックと素晴らしい音楽。ゲームバランスやシステムもgood!! エンディングでは、広大なイメージと素朴な「美」も見せてもらいました。まさに「わび・さび」という言葉の似合うゲームだと思います。ただ、ロードの長いのが残念。読み込みさえ短かったら、サターンの中で一番おもしろいRPGだと思います。 茨城県／SSC.A.Kさん

八月の誕生日

2日リョウ・サカザキ 8日山崎竜二 10日チン・シンザン 13日ハヤテ 16日アンディ・ボガード／ミッキー・ロジャース 18日チュン・パイフー 19日ナインハルト・ズィーガー 21日ホンフゥ 25日ラルフ

SNKキャラクターついにCDでソロデビュー

この夏、SNKキャラクターのキャラ別CDが、ついにリリースを開始する！ 対象キャラのテーマ曲&ボイスが、DJステーションを含む全登場作品から収められるほか、新たな語りも吹き込まれた必聴盤だ。7月に発売の第1&2弾は、京とナコルル。ジャケットはもちろん、書き下ろしの付録ブックレットも嬉しいところ。毎月1枚発売予定で、全部集めると超豪華なプレゼントもあるとか?! 税込1,529円／ポニーキャニオン発売

第1弾 97.7.18 ON SALE

草薙京
ナコルル

SNK WORLDからのお知らせ

このところサムライの台頭が大きい当コーナーだけど、他のふりぃくすも投稿よろしくね！ イラスト投稿はカラーで、文章投稿は120字前後でお願いします。あと、当コーナーは、8月頃には新たな誌面となる予定。新タイトル&コーナーを考える「リニューアル」係はまだまだ受け付け中なので、ぜひぜひ参加してね。

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部内 「SNK WORLD '97」各係

募集中コーナー→①「ランキング」SNKのゲームキャラ、または好きな武器・必殺技を1〜3位まで。②「HELP、U!」梅本氏が答えるSNKへの質問コーナー。③「コード97」KOF'97のイラスト&使いたいチームやエディット募集の係。④ADKの「TSS」のイラストや、「武士烈イラストコンテスト」の方も、まだ大丈夫なので送ってきてね！

スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

BAN³ PRESTO

Vol.13

みんな、もうロボFは予約したかな？ 第2次キャンペーンも定員に達したら締め切っちゃうから気をつけてね。

いよいよ夏休み！ 宿題は早めにかたづけようぜ！

気合の部

岡山県・樹村林梨
珍しいガンバスターの横顔。でも笑顔のノリコといい、サタマガの表紙にも使えそうな構図のイラストだね。

神奈川県・汐見沙樹
夏だね、熱いぜ、ご両人！ リンの嫌そうな顔は照れかくしかな？

兵庫県・染鹿徹神
こちらも主人公キャラツーショット。Fでもサブキャラとのやりとりが面白そうだね。

静岡県・八十八騎
今週号の「アニメ映画特集」の、エヴァ情報も必見だぞ！

愛知県・木奏愛聖
「F」ではこのお2人の動き方も気になるところ。果たして愛の行方は？

栃木県・ペンタゴン
最強のニュータイプの1人カミーユ。お約束のあのイベントはあるかな？

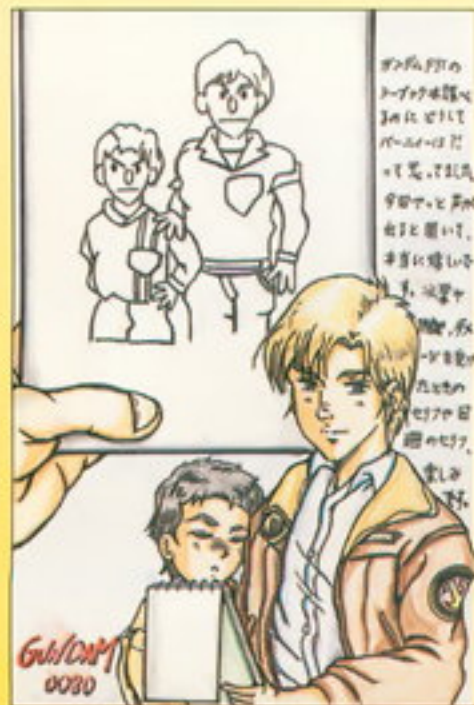
幸運の部

Q 僕の記憶ではガンダムファイトには「相手のコクピットを攻撃してはならない」といった国際条約があったように思うのですが、ヘビーメタルやオーラバトラーが相手の時は、全然OKなんですか？（三重県・ターザム鈴木）

A 相手がガンダムじゃないので全く問題はないと思います。ところで、なぜロボット大戦ではシャッフル同盟が出ないのか？ とよく聞かれるのですが、それはこのゲームだと「ガンダムファイト」が表現できないからなんです。しかもあれは各国の代理戦争ですし……。（バンプレスト企画開発部・寺田）

熱血の部

★ダンクーガが好きだっ！ あの「歌って戦えるカゲキな4人組」がメチャクチャかっこいいです。「F」ではもう少し目立ってね。（宮城県・みささぎ莉檎）

★第4次をやっていて、どうしても解けないシナリオ、それは「スタンピード」だった。友達に「ゲッター3で大雪山おろし使えばいいじゃん」と言われてクリアできました。それからすっかりゲッター3が好きになってしまいました。（新潟県・長谷川優）

東京都・橋本光弘
この物語のラストは、涙なしには語れない。せめてゲームではハッピーに。

千葉県・はえ男
担当編集は第3次で、彼女をレベル58まで上げて、友達に笑われてしまいました。

広島県・万石戦侍丸
そして恋人がC．C．〇ールズになってしまったのも結構有名なお話（笑）。

脱力の部

北海道・伊田寛郎
「新」では意外にも"奇跡"とか持ってたし、3人乗りになったらボロットは無敵になるね。

福岡県・今村庄吾
あははは、似てる、似てる（笑）って、そういう声優ネタはやめなさい（笑）。

ハガキ募集！

「スーパーロボット大戦F」発売予定日まで、もうあと1カ月。本当に待ち遠しいのだ。このコーナーは、その使命が終わるまで、キミたちのそういう熱い気持ちを紹介し続けていくぞ！

応募は右のあて先まで。ハガキに住所・使命・年齢・職業・電話番号を明記の上送ってくれ。

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 5F ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「バンプレ」係

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

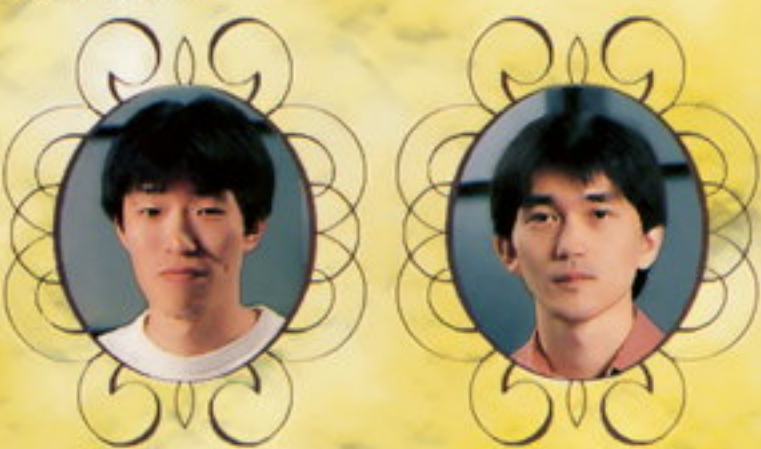
七ツ風の島物語

大ゼンマイ

タテフダコブラ

平和な七ツ風の島には珍しい害虫「大ゼンマイ」は、樹木に取りついて、その樹液を吸いつくし枯らしてしまう。生息数は少なく、住人の目に触れることはあまりない。樹木からは樹液を吸いつくすまで離れず、もしヤツを見かけたら、すぐに追い払うべき。ただ強靱な虫なので、1人の力だけで追い払うのは難しいかも。

胸の平べったい部分に、自分の縄張りのエリアが浮き出た「タテフダコブラ」。あまり活動的ではなく、いつも同じ場所にいることが多い。島の案内係として、住人に有効利用され、重宝がられている。森の中から岩場、室内まで、島に幅広く生息している。

グラフィックデザイナーからひとこと

「大ゼンマイ」はかなりたくさんの色を使っていたので、限られた色数で原画の味を再現するのに苦労しました。でも、このキャラは非常に気に入っていたので、結構楽しかったです。元々、昆虫系とかメカ系とかが好きだったんです。（ギプロ・江川圭一）

色的にも形的にも普通といった感じの「タテフダコブラ」はそんなに大変ではなかったです。ただ、絵を「どこで関節分けするのか」が悩みの種でした。結果的には、3ドットで1パーツという小さいものも含めて、総パーツ数はガープと変わらないんです。そうは見えないでしょうね。（ギプロ・小菅登）

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

すっかりおなじみとなったこの連載。読者諸君も「七ツ風の島物語」に流れる雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。この連載を通じ、さまざまなキャラクターやグラフィックなどで雨宮慶太の世界観をさらに味わってほしい。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

大会開催記念「トップスケーター」総おさらい!

SEGA AM R&D DEPT. #3

今回はとっておきの「トップスケーター」の隠しフィーチャー1つと、全国大会開催記念としてQ&Aの総集編をお送りしよう。今から始めても遅くはないぞ!

トップスケーター

TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

●セガ●稼働中●体感(スケートボード)●MODEL2基板

な〜んとキャラがカワユイ3頭身になっちゃう!

Kids Modeだ!!

アタマでっかちでも性能はいっしょ!

何と下のコマンドを入力するとキャラクターが3頭身になってしまうという「キッズモード」。全6キャラはもちろん、アレックスやピーナッツもキッズ化可能だぞ。ちょっとコマンドが難しいけど試してみてね。

Ash
- Age : 19
- Sex : male
- Height : 182cm
- Weight : 70kg
- Blood type : B

Stance : regular

キャラセレクト時に右のコマンドを入力するとこの画面になりキッズモード突入。

キッズモードの入り方

コースセレクト中、左9回→右9回→左4回→右4回→左5回を入力後、フットコントローラーの前入力をしながら、左右同時に3回押す。DJの笑い声が聞こえたら成功。

キッズモードだからといって操作性やキャラ性能には何ら変化はなく、単純に見た目が変わっただけと考えていい。ただ、どのキャラも視界が良いので通常モードで背の高いキャラが使いやすく感じることもあるかも……。もちろん、技等にも変化はないが、どうしてもコミカルに見えてしまうので、気持ち良さはキッズモードの方が上かもね!?

SKATER SESSION 1997 開催!

リーバイスの協賛により「TOP SKATER」全国大会がこの夏、盛大に開催!

SKATER SESSION

●予選大会　8月1日(金)〜8月30日(土)
●エリア決定戦　8月31日(日)

初級コース(SKATERS SESSION)のみを使用し、トータルスコアを競う。予選大会の定員は各店舗で30名。

STUNTTRACKERS TROPHY

●STUNTTRACKERS TROPHY　9月14日(日)

上級コース(STUNTTRACKERS TROPHY)のみを使用。各エリア代表者のみが参加出場権を持つ。

「TOP SKATER」日本一決定戦!

全国規模で展開される本大会は、予選大会を全国各地方のセガ店舗(計118店舗)にて開催し、エリア大会を各地方の大型店舗(計11店舗)にて開催。予選で各エリアの代表を決定し、9月14日に全国大会が行われる予定だ。さあ、みんなふるって参加だ!

参加費 200円　参加するだけでオリジナルステッカーがもらえる!!

近々開催店舗を発表! 見逃すな!

「トップスケーター」素朴なギモン 総集編

これまで本誌で展開してきたQ＆Aと、大会に向けて知っておきたい法則などを総おさらい！ キミは全部知ってたかな？

Score スコア

ヒジョ～に奥深いスコア計算のヒミツについて

Q スコアっていったいどうやって算出してるの？

A このスコアに関しては、過去に本誌でも紹介したけど知らない人も多いんじゃないかな？ 実は「トップスケーター」のスコア算出は右の表のような、いくつもの変数によるちょっと複雑な計算式で弾き出されていたんだ。つまり、より速く、より難しい入力で、より高いグレードのトリックをメイクすることがハイスコアの秘訣といえるわけだね。

基本得点（グレード基本得点＋スピード得点）×入力方法別倍率×コンボ倍率

グレード基本得点とは？

技のグレードによってあらかじめ決められている基本得点。当然ながらグレードSが最も高く、グレードEが最も低い。表を見てもわかるようにSだけがズバ抜けて高く、スコアを狙うにはいかに重要かが想像できる。

グレード	得点
グレードS	9000PTS
グレードA	4000PTS
グレードB	3000PTS
グレードC	2000PTS
グレードD	1000PTS
グレードE	500PTS

スピード得点とは？

単純にスピードに比例した得点で、速度が速ければ速いほどポイントも高くなる。

入力方法別倍率とは？

入力の難しさによって変化する倍率。入力が難しくなればなるほど倍率も上がっていく。

コンボ倍率とは？

トリックを連続で続けた回数に応じて大きくなる倍率。トリックから直接ジャンプ台などに乗るとさらに上昇。

Jumping Spot ジャンプ台

ジャンプ台で高得点のトリックを見つけ出せ！

Q ああ～ん、ジャンプ台でSを出すコツはあるの？

A コツは、なるべくジャンプ台の端でトリックメイクすることなんだけど、コレがなかなか難しいんだよね。1つアドバイスすれば、最初はバックやフロントなどの簡単な入力でタイミングの練習をして、つかめてきたらスライドなどの難しい入力に移行するのがいいね。

Q コーラ看板でのトリックグレードって、どこで決まるの？

A コーラ看板もね、実はジャンプ台と同じなんだ。つまり、トリックメイクポイントが進行方向の端にいけばいくほど高グレードになるってワケ。ちなみに右の質問とダブっちゃうけど、コーラ看板でもバック（Ollie）＋スライドのMisty系トリックが最も高得点になるぞ。

Q ジャンプ台でいちばん高得点になる入力法は何なの？

A それはズバリ、バック（Ollie）＋スライドのMisty系の3Dトリックでしょう！ ちなみに以下に入力方法別の平均得点表を掲載したので参考にね。

MistyのSなんかはドエライ高得点になるのだ。

入力	グレード	平均得点
右スライド or 左スライド	S	14256 PTS
	A	6961 PTS
	B	5761 PTS
	C	4561 PTS
	D	3696 PTS
	E	2761 PTS
フロント(Nolie) or バック(Olie)	S	12960 PTS
	A	6960 PTS
	B	5760 PTS
	C	4560 PTS
	D	3360 PTS
	E	2760 PTS

入力	グレード	平均得点
右or左スライド＋バック(Olie)	S	23328 PTS
	A	12528 PTS
	B	10368 PTS
	C	8208 PTS
	D	6048 PTS
	E	4968 PTS
左ロール→右ロール or 右ロール→左ロール	S	15552 PTS
	A	8352 PTS
	B	6912 PTS
	C	5472 PTS
	D	4032 PTS
	E	3312 PTS

Bunk バンク

バンクでの高得点の秘訣は!?

Q バンクで手っとり早くSを出すにはどうすればいいの？

A 得点は二の次でイケてる度をアピールしたいなら、飛び出す直前にバック(Ollie)もしくはフロント(Nollie)入力して飛び出す通称“前入れ”がオススメだね。ただし、トリックはMethodなどしか出ず、Sでも5000点前後と低いんだ。

前入れすると、いわゆる「ナマ」と呼ばれる基本グラブ系トリックが出るが、得点は低いのが難だね。

Q イケてるバンクでのトリックメイクの仕方は？

A ジャンプ台から直接つないでいくとクールコンボも狙えてSも出やすいよね。高ポイントは確実だね。

例えば上級のハーフパイプでは、ジャンプ台を斜めに入って直接バンクでトリックメイクする。

Q バンクでいちばん高得点な入力法を教えて！

A これは右ロール→左ロール（またはその逆）のグラブ系トリックなんだ。タイミングはかなりシビアだよ。

バンクでコレができれば文句ナシだね。イケてる度も高いしポイントも高い。いうことないね。

Slide スライド

これがスライドのコツ！

Q スライドにうまく乗れません。コツはあるの？

A 距離とタイミングを体で憶えるしかないんだけど、基本はNollieで乗ることだね。よくOllieしてる人がいるけど、それじゃ逆に難しいよ。

Q スライドから思った方向に降りるにはどうしたらいいの？

A ちょっと難しいけど、普通に走るのと同じように、降りたい方向とは逆にスライドさせればいいんだ。違う方向に入るとうまくいかないぞ。

Cool combo クールコンボ

コレがコンボの秘密だ！

Q クールコンボをつなげるにはどうしたらいいの？

A これは1.5秒以内に別のトリックメイクポイントでトリックメイクすればいいんだ。ただし、芝や水たまりに乗ると失速するので注意しよう。

Q COOLCOMBOの文字が時々グリーンになるんだけど？

A トリックメイク後に直接別のトリックメイクポイント（ジャンプ台やスライド）に乗ると表示がグリーンに変わって、さらに高得点になるんだ。

『TOP SKATER トリックブック』（弊社刊）7月下旬発売予定!!

セガAM3研公認企画

電脳戦機バーチャロン XOVER（クロスオーバー）（仮） Vol.23

This WEEK is Written by パブリシティ担当 J・K

電脳戦機バーチャロン・ガレージキット製作講座開講！

今週の講師はこの2人 お題：テムジン

プロモデラー 住吉 歩巳

模型店店員の経歴を持つナゾのプロモデラー。この企画のために、組み立て時のテキストや構成を考えてくれた実力派モデラー。

プロモデラー 波佐本 英生

月刊『ホビージャパン』誌モデラー。㈱ウェーブが開発するキットのスーパーバイザー的役割を持つプロモデラー。

実力派プロモデラーが作り方を伝授！

今回は、実力派プロモデラーの住吉歩巳氏、波佐本英生氏を講師に迎え、製作が難しいと思われているガレージキットの組み立て方を伝授してもらうことにした。

各過程を簡単かつ明瞭に解説していくので、みんなも挑戦しよう。

1 まずは工具&材料集め

工具や材料といっても、別にガレージキット専用というのは特になく、プラモデルを作る工具で十分。写真にあるカッターナイフ、アートナイフ、ピンバイス＋ドリル刃2.0、3.0㎜、耐水ペーパー(#400、#800)、瞬間接着剤、サーフェイサースプレー（ソフト99のプラサフやタミヤ製でも代用可)、ビン入りサーフェイサー(溶きパテ)タミヤパテ、ポリパテ、液体クレンザー（中性洗剤でも可）があれば作れるぞ。

2 パーツチェック

工具・材料を揃え終えたら次はパーツのチェック。いきなり組み立てを開始するのではなく、パーツがすべて揃っているかどうかを組み立て説明書のパーツリストと見比べる。

もし不足・不良パーツがあったら、買ったお店かメーカーに問い合わせをしよう。ほとんどのメーカーは、アフターサービスが行き届いているので、メーカーに問い合わせたほうが無難だ。ただし、組み立て途中のパーツは換えてくれない恐れもあるので注意しよう。

3 パーツクリーニング

ほとんどのガレージキットのパーツ表面には、離型剤といわれるオイルが付着しているので、まずはこれをキレイに落とす。離型剤が残っていると、接着や塗装ができないのでシッカリ落とすこと。

専用の離型剤クリーナーも販売されているが、家庭用中性洗剤(ママレモンとか）や液体クレンザー(ジフとか)などでも代用がきくので、家の中を探してみよう。

また、できればパーツごとに写真のように古ハブラシ等でゴシゴシと念入りに洗い、すすぎもしっかりと行うこと。洗い終わったパーツは、新聞紙などの上に広げて水分をキチンと切るように。

洗うのが面倒くさい人は中性洗剤を水で薄めた液を入れたボウルに一晩つけておくこと。

4 接着

後でパーツの継ぎ目を消す必要のあるパーツは、ココで接着してしまう。パーツをしっかり合わせて瞬間接着剤をスキ間に流し込むように接着するのだ。

瞬間接着剤を塗ってからパーツを合わせるとズレの原因となるため不可。

ここからがガレージキット製作の要！

5 サーフェイサー吹き

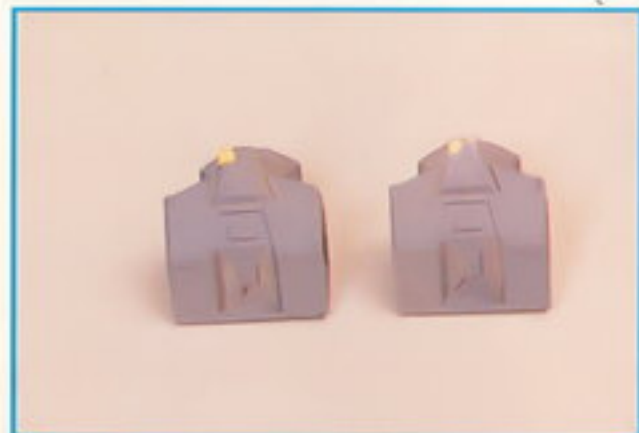
パーツ表面の状態確認のため、とりあえずサーフェイサースプレーをパーツすべてに軽く吹き付ける。この作業は、表面の気泡やキズなどを確認しやすくするため、またレジン（ガレージキットの材料）とプラスチックモデル用のカラーは食いつきが弱いため、両者のバインダー的役割をサーフェイサーが行ってくれるので、必ず行ったほうがいいぞ。

あくまでも軽く吹き付ける。

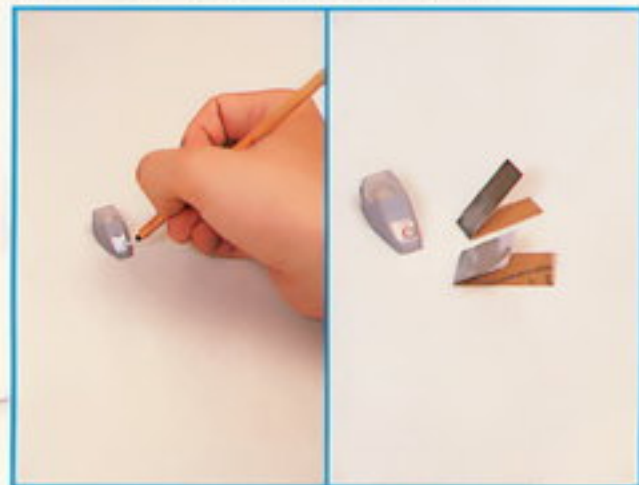
6 表面チェック

サーフェイサーを軽く吹き付けたパーツの表面をくまなくチェック。最近のキットでは少なくなったが、たまに写真のようなパーツもあるので要注意。

7 表面処理その1

カケている部分にポリパテを適度に盛り、固まるまで3時間程放置しておく。固まったら、カッターや耐水ペーパーで整形していこう。

8 表面処理その2

細かい気泡は溶きパテを筆などで塗り、乾燥後、耐水ペーパーで平らになるように仕上げる。

急いでいる時や、少しぐらいの気泡であるのならば、瞬間接着剤を塗り込んでもいいが、硬化後はガチガチに固まってしまうので、削る時には注意が必要だ。

赤○部の気泡がなくなった。

9 継ぎ目消しその1

アートナイフの刃を立てて（写真のように）カンナのように削ったり、耐水ペーパーで平らになるように仕上げていく。

刃を立てるのがポイント。寝かさないように。

10 継ぎ目消しその2

スキ間や段差がある場合は、ポリパテなどを盛り付けて、固まってから仕上げよう。

11 表面処理の再確認

表面処理が一通り終わったら、再度サーフェイサーを吹き付けて表面がキレイに仕上がっているか確認する。もしキレイになっていない場合は、7〜10の作業を再度繰り返す。

表面処理を施したパーツを再チェック。

12 下地処理の完成

すべてのパーツの表面処理が終わったら、全面にサーフェイサーをしっかりと吹き付ける。これで組み立てに関する下地準備はOK！ 下地処理をキチンとするかしないかで仕上がりに大きな差が出てくるので、がんばろう。残すところは塗装のみだ。

下地完成

13 塗装の下地塗り

いよいよ塗装……の前に、カラーの発色を良くするためにすべてのパーツに白を塗っておく。

吹き付けの距離は、だいたい20〜30cm。近すぎても遠すぎてもよくないので、注意しよう。

缶スプレーは、よ〜く振ってから使用すること。

吹き付け距離が大事！

14 白塗りの工程

スプレーはいっぺんに全部塗ろうとせずに、最初は軽〜く吹き付け、少しずつ色をのせていくようにする。ここであせってしまうと、必ず失敗してしまうぞ。

軽く軽く色をのせていく。焦りは禁物。

15 白塗りの完成

各面に均一に色がのるように、また吹き残しがないように注意して塗っていく。白塗りが完成すれば、後は普通のプラモデルと同じようにカラーを塗るのみだ。

白塗りの完成

16 完成

説明書に書かれた塗料で塗り上げると、写真のように完成する。写真上は通常の完成品だが、写真下は波佐本氏の苦15年もの。細部に改造を施した後が見受けられるのが、わかってもらえるだろうか。

通常の完成品

苦15年もの

まとめ

最後に全体の構成を考えてくれた住吉氏から一言。

「この記事を読んで『なんだやっぱりめんどくさいじゃないか』と思ったかもしれませんが、全部この通りにやらなくても大丈夫ですから、まずは1つ作ってみてください。1つ作ると自信が出ますよ」とのこと。

PRESENT プレゼント

㈱ウェーブから発売されているレジンキャストキットのテムジン・バイパーⅡ・ドルカス・バル-バス-バウ・ライデン・ベルグドル・アファームドを各3名に。

さらに今年も暑くなっている夏を快適に過ごすために、バーチャロンスタッフTシャツを5名様にプレゼント！

送り先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンクセガサターンマガジン編集部「バーチャロンガレキ」係まで。

どの商品が欲しいか、必ず明記して送ってください。

また、今回の記事内容に関するご意見・ご感想およびプレゼントで欲しいものがあったら、上記宛にどしどし送ってください。パブリシティの参考にさせていただきます。

OFFICIAL CORNER

PRESENTED by SEGA

AM2 AM R&D DEPT. #2

http://www.sega.co.jp/AM2/

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.62

ついに全国アーケード店舗で開催される「スカッドレース」の大会。今回は、その大会のポイントと未公開の衝撃的なスクープ映像を大公開！ さてその正体は？

CONTENTS

スカッドレース全国大会を、名越プロデューサーが語る!!

「スカッドレース」プロデューサー

名越 稔洋 TOSHIHIRO NAGOSHI

お馴染みのAM2研副部長名越氏。ドライブゲームに対する熱い思いを語ってくれた。

中級コースは大会向けです

本誌■今回の「スカッドレース」全国大会は中級コースが舞台ですが？

名越■ええ。初級は初心者向けに作られていますので、あまりテクニックの差は出ないんですよね。簡単なレイアウトということは、運の要素がかなり大きいということですから、一生懸命やり込んでくれている人にとって悲しい結果が出てしまう恐れもありまして。その逆で上級はやり込んでいる人がダントツで勝ってしまうじゃないですか。私のプロデュースするドライブゲームの上級コースというのは、そのゲームを愛して止まないという人向けなんですよ。「もう、いいタイム出せるもんだったら出してみろ」っていうぐらいのつもりで作ってますから（笑）。そうすると少し敷居が高いかなと。中級はテクニックの差も出ますし、一番バランスが取れてると思うんです。走り方に特徴が出やすいんで、車ごとに組み立てをうまく考えないとね。中級は大会向けのコースですよ、間違いなく。

本誌■やはり車はマクラーレンになっちゃうんでしょうか？

名越■やはり突き詰めていくと、そうなるでしょうね。バイパーもいい感じですよ。中級ってアップダウンが多いじゃないですか。トルクがあるから、坂道の時にちょっと稼げるんですよね。

本誌■大会参加者にメッセージを。

名越■中級は名作コースだと自分でも思うんです。楽しんでる余裕はないでしょうけど、ぜひ改めて、新鮮な気持ちで楽しんでほしいですね。

大会詳細

この大会はセガ直営店及び系列店で開催が予定されており、必ず4人対戦で行われる。開催時期は7月下旬から8月下旬。具体的な時期は店舗によって異なる（告知ポスターを見かけたら確認しておこう）。

エントリー料金は100円。参加人数は各店舗先着32名で、トーナメント（勝ち抜き）制の勝負となる。戦いの舞台は中級コースだ。詳細の問い合わせは大会事務局まで。☎03-5736-7997（月～金10:00-18:00）

4人対戦できる店舗で開催される。詳しくは大会事務局に電話のこと。

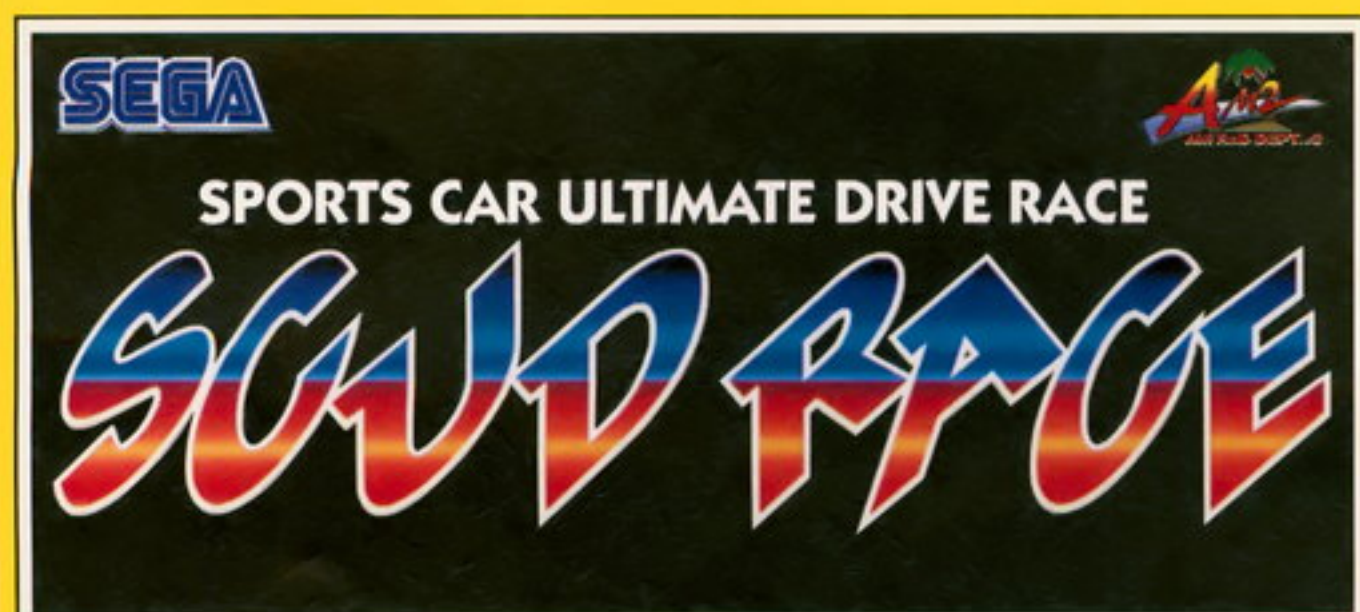
パシフィック・チャンピオンシップ参加者には、こんな特典が!!

①参加者全員にステッカープレゼント

なんと参加者32名全員に、特製ステッカーをプレゼントだ。大きさは15cm×7cmだから、車や自転車に貼ってアピールしちゃおう（サンプルのため、デザインは若干異なります）。

SEGA SPORTS CAR ULTIMATE DRIVE RACE SCUD RACE

②サタマガ誌上で集計結果発表！

全国80店舗同時に開催され、ベスト4までをサタマガ誌上で独占発表！全国にその名を轟かす絶好のチャンスだね（このへんがサタマガ独占協賛のゆえんなのだ）。しかも全国的なレベルもわかってしまうわけだ。

全国80店舗で開催！ → 各店舗4位まで誌上にて表彰！

本邦初公開!!コレが幻のプロモーションビデオ！

昨年末、「スカッドレース」がアーケードにデビューした時、１本のプロモーションビデオが同時に作られ、ごく一部のセガ直営店で公開された。

その内容は、おもちゃのスーパーカーが、まるで命を吹き込まれたかのように、人が寝静まった台所を疾走するというもの。

ここに紹介する画面写真は、そのプロモーションビデオの一部だ。今見ても、その完成度は非常に高い。

ところで、なぜこのような内容の、一見ゲームとは無関係のプロモーションビデオが作られたのだろうか？　もしかしたら、その謎が近日中に明らかになるかもしれない……!?

食卓の蝋燭に炎が灯ると、ヘッドライトも点灯。まるで意思を持ったかのように。

転がるリンゴの脇を、間一髪のタイミングで走り抜けるポルシェ。

地雷原のようにばらまかれたキャンディを、ドリフトしながら避けて進む。

この映像は、一体何を意味する…？

続報を待て!!

プロデューサー 名越氏より

スーパーカーに対する夢ってありますよね。これは、そういう夢を映像化してみたいということから、作ってみたんですよ。テレビ中継のレースシーンに、その模型が逃げ込むっていう設定だったんで、実写の映像も挿入されています。

途中、猫が出てくるんですけど、あれは僕の猫です(笑)。当時９歳ぐらいで、すごい苦労しました。スタジオに連れていく間におしっこしちゃったりとか、大変でしたよ。じつはこのビデオには、クリスマス版というのがありまして、去年の12月24日に新宿アルタで流れたんですよ。誰か見てくれたかな？

開催店には、サタマガ特製ポスターが！

今回の大会はビジュアルも気合いが入りまくり。大会メインポスターの迫力もさることながら、サタマガポスターではなんとジャッキーとの夢の共演を実現！　さすが、ジャッキーにはアメ車がよく似合うよね。

なお、これらのビジュアルはAM２研・山中公氏の制作によるものだ。

パブリシティデザイナー 山中 公より

AM R&D DEPT.#2

はじめは、大会告知ポスターのドライバーをジャッキーに乗せ替えるだけでサクッと終わらせようと思っていたら、担当に「間違い探しじゃないんだから、ペシ！」と一喝されたので、車から降ろして、並べてみました。

上は大会のポスター。同時に右のようなサタマガ協賛バージョンのポスターも張り出されるのだ。このビジュアルには秘密が……？

ジャッキー＆スカッドポスター、大プレゼント！

右で紹介しているポスターのサイズはB2で、大会が開催される全国80店舗で張り出される予定だ（お店の目を盗んで剥がしたりしちゃダメだぞ）。ぜひお近くのアーケードで、サタマガ協賛を実感してくれ。マジでかっこいいよ。

「どーしてもこのポスターほしい！」という読者の皆様に、耳寄りなプレゼントのお知らせ！　この「夢の共演・ジャッキー＆スカッドレース」ポスターを、ドーンと100名様に大プレゼントしちゃうよ。

締め切りは８月８日消印分有効。〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン編集部」スカッド大会ポスター係までドンドン応募してね。大会やポスターの感想などを書いてくれると当選率がアップするかも？　さぁ、いますぐ応募せよ！

SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

7月26日～8月1日

海に、プールに、山、川、勉強（?）と忙しいかもしれないけど、家の中で熱くなるのもいいかも。よーく狙っていけ!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●Rei

「ウイルス」のおかげでフェバリット・ブルーのおふたり、声優の皆口裕子さん、デザイナーの韮沢靖さん、アニメ監督の大張正己さんらに会えて感激。（櫛田）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

占いの館で8月中にバイクで事故ることを告げられ、怖い……。でも電車賃もない……。これが今のところ1番の悩み……ブシュ～ウゥ。（MAN次郎）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●網島不二屋
●柴山道久
●菅／他

徹夜続きで運動不足、それにやたらと食う（主に添加物満載食品）。ヤバい。このままじゃ21世紀に入った瞬間死ぬ。さて、どこからとりかかるか。（TETSU）

発売予定ソフト

フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー

7月31日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●メディアクエスト
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーションゲーム）
●バックアップ（3コ・122ブロック）
●1～5人用（同時）
●セガマルチコントローラー対応

テレビの中でミニ四バトルだ！
小中学生のみならず、大人にまで人気のあるミニ四駆。サターンでもレッツ＆ゴー!!

3Dならではのリアルなセッティングが可能。

Vol.26 122Pへ

女性ユーザーズ：みんなでやればもっと楽しい

日曜の商店街、子供に混じってできない悔しさを晴らせる、かと思ってプレイ！　う～ん、セッティングがすごくムズイ。レースモードで優勝させるならなおさら。レース後にどこがマズいのかアドバイスしてくれたらもっとよかったのにね。ただ全体的には、実戦にも役立つ講座モードとか、自作のコースを作ってみたりと、楽しめる要素が盛りだくさん。まさに、作る喜びを味わえます。人気アニメのキャラを使って、ユーザーの引きはいいし、NEWマシンも使えてとってもいいんだけど、走っているマシンの姿がイマひとつかな。（吉村）

7

ハイローラーズ：説明書なしで楽しめそう

キャラゲーっぽい印象を受けたので、それに頼りすぎていないかチェック。結果、全般的にキャラの露出は目立たず、それよりセッティングのシビア（リアル）さが目立って、小生としては、かえって硬派な作りに感じた。しかも、楽しみの1つであるエディットの中には、マシンの改造だけではなく、オリジナルコースも楽しめてしまうという、うれしい配慮も。さらに、マシン改造初心者のために、そのイロハを烈と豪が教えてくれるモードが親切ですな。全部通して見ても、安心してプレイできる仕上がりです。（MAN次郎）

7

ゲストライターズ：本物のミニ四駆経験者向け

のっけからテレビWGP編と同じオープニングアニメで「烈くん燃え～！（女子）」「影山熱ぃよ！（男子）」となりますな。しかし、ゲームのほうはいたって辛口。実物のミニ四駆のセッティングを熟知していないと、レースには勝てませ～ん。自分のマシンのどこが悪くて遅いのかが理解しづらく、生っ粋のゲームユーザーなら攻略本購入は必至。さらに、1Pモードをクリアしたマシンでないと、対戦ができないのはいかがなものかと。ミニ四駆ゲーム初の3Dレースシーン＋テンション高い実況がいいカンジだけに惜しまれる。（柴山）

5

ロックマンX4

8月1日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.0

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（スクロールアクション）
●バックアップ（3コ・3ブロック）
●1人用
●スペシャルリミテッドパック（6,800円）

おなじみの“X”アクション
人気のロックマンシリーズが、さらにパワーアップした画面とキレイなアニメで登場！

Xシリーズでは、壁を蹴っての移動が可能。

Vol.26 42Pへ

女性ユーザーズ：やっぱりハマっちゃうって

アクションのたびに声が入ったり、途中にムービーが入ったりと今ふうに変わってますが、ステージの構成、ボスキャラとの戦闘なんかはおなじみの作りで「ロックマン」してますね。今回一番燃えたのは、やっぱり新キャラ。主人公より攻撃が楽しくて、ハマってしまいました。選んだキャラでストーリーが変わるのも、お約束だけどうれしいね。でもやっぱり難易度は気になります。前作までとあまり変わらないので、今までのシリーズをプレイしている人には簡単すぎるし、初めての人はやっぱりムズイ。こればっかりは……。（あつこ）

7

ハイローラーズ：おなじみの「ロックマン」

まとまったストーリー内容と、攻撃パターン作りのおもしろさは、さすが「ロックマン」といったところ。ダメージを受けることで見せるキャラのしぐさはかわいいだけでなく、プレイの緊張感も伝わる。また、ボスにいくまでのマップが広くて遊びがいがあるのがベリーナイス。だが、しゃがみや、真上方向へのショットがないのはちと厳しかった。でも全体的には非常に楽しめるので、小生は買いだと思います。厳しいところをフォローしたパターンを作るのも、結構楽しいしね。贅沢を言えば、点数のシステムがほしかった。（MAN次郎）

8

ゲストライターズ：緻密？ イジワル？

「ロックマン」はファミコン時代に「1」と「2」をプレイしたもんですが、随所で流れるムービーや、キレイなグラフィックなんかで、ずいぶんとハイカラになったモンですな。それでも、スクロールアウトすると復活する敵や、一発ミスのトラップが満載なのは相変わらず。緊張感あふれる展開だと感じる反面、イジワルに思える部分も。ただし、決して理不尽な難しさではなくて、何回かプレイするうちに攻略法が見えてくるタイプ。コンティニューの制限もないので、長～く楽しめそうだ。シリーズが好きならプラス1点でコトで。（柴山）

6

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ラストブロンクス

8月1日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.33

●セガ
●6,800円（全年齢推奨）
●ACT（格闘アクション）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）
●2枚組

アーケード版完全移植+α
武器による派手な攻撃が話題を呼んだポリゴン格闘アクションをサターンに完全移植。

練習モードなどサターン版オリジナル要素満載の2枚組み。

Vol.26 30Pへ

「けど」が多い構成内容

全体的に中途半端かな。例えばサターンモード。物語重視にするなら、途中でもっと演出に凝ってほしかったし、エンディングがキャラ別にあるのはうれしいけど、もっと力を入れてほしかった。個人的にアーケード版で不満だった、ゲームバランスが調整されてないのも残念。あと、アニメとチビキャラも、使いどころはいいんだけど、絵のせいで今ひとつ。空中コンボなどは楽しいし、遊べるんだけどな。2枚目のおまけディスクのコンセプトは○。ゲームをていねいに解説してくれるので、3D格闘初心者にはいいかも。（美緒）

7

オリジナル要素が弱すぎる

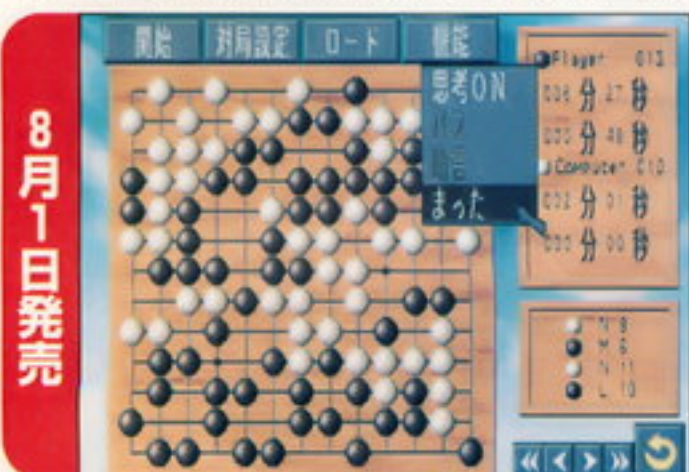
アーケード版で入ったコンボがごく一部決まらなかったりと若干の違いはあるが、単なる移植としてみればデキは高い。しかし、サターン版オリジナル要素の内容がいかんせん貧弱すぎる。例を挙げればサターンモード。バランスが再調整されたわけでも新キャラクターが増えたわけでもなく、ただアーケード版になかったエンディングが流れるだけ。この時期に出すのだから、「ファイティングバイパーズ」でやったくらいオリジナル要素を充実させるべきだと思う。これだと、ファン以外には「いまさら」としか思えないのでは？（明石家）

7

目を見張る移植度

アーケード版登場からわずか1年でサターン版が登場。完全移植を目指し、AM3研自らが手掛けただけあって、これまでのサターンの3D格闘ゲームの中では秀逸のデキ。もちろん元がMODEL2をフルに使ったものだけに、細かい差違は見られるが、キャラの再現性や、武器を使った打撃感など、オリジナルの魅力の部分は遜色のない仕上がりだ。オマケ要素の内容も、格闘ゲーム初心者用に徹しており、購買層をよくわかっている。ただし、デフォルメ化やアニメムービーはピンとこないが、ファンの人、どうです？（爆弾岩）

8

GOⅢ Professional 対局囲碁

8月1日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●毎日コミュニケーションズ
●6,800円（全年齢推奨）
●TAB（囲碁）
●バックアップ（10コ・141ブロック）
●1～2人用（対戦）
●シャトルマウス対応

これぞ頭のスポーツ!!
前作より思考時間が15%アップ。さらに快適に、またカラフルに対局を楽しめる。

レベルからデザインまで、細かい設定が可能。

Vol.10 77Pへ

私にとってはいい練習相手

コンピュータがチェスで人間に勝つ時代だが、将棋などではまだまだ人間優位なんだとか。もちろん、家庭用の将棋や囲碁ソフトも、遊ぶ人が遊ぶと弱いのだそうで、より強いエンジンが求められている。というわけで、みなさんが知りたいのはこのソフトの強さだと思うが、女性枠のレビュアーでそれを判断できる者はいないようで申しわけない。ビギナーの私にしてみれば、9路盤や13路盤が用意されているので、少しでも囲碁を知っている人にはいい。助言モードを参考に繰り返し遊ぶうち、勝ちパターンがわかってきた。（櫛田）

7

勉強してからやりましょう

その昔、参考書をかじった程度の私では、太刀打ちできませんでした。少しのハンデではすぐさま逆転される始末……。定石をキッチリ打ってくるCPUには、小手先のごまかしは効かない、ということですか。悔しくてハンデをマックスにした時、いきなりパスされたのはビックリしましたけど（19路盤＆思考最強では打ち返してきました）。また、思考時間は標準的な長さかな。ちなみに、操作にはマウスが必携という感じです。パッドではちともどかしい。あと、対局ソフトだから、これで囲碁を勉強しようと思わないように。（ガイア）

6

操作系に不満

テーブルゲームに求められるものは、軽快なレスポンスと雰囲気のよさだと思う。3D視点など、リアルな演出は及第点。それでは軽快に楽しめるかというと、これがなんともはがゆく感じた。19路盤で助言モードを使った際、カーソル移動がもたつくせいで、数回の点滅表示で消えてしまうヒントの場所までたどりつけなかった。また、難易度が12段階に分けられているが、6段階程度の変化しか感じられなかった。最弱モードでも思考時間がやや長めで、多くのハンデをつけるとパスが相次ぐのも困った点。さらなる改良を望む。（網島）

6

激突甲子園

8月1日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.66

●魔法
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT+ACT（野球ゲーム）
●バックアップ（1コ・90ブロック）
●1～2人用（対戦）

目指せ甲子園!
全国4,089校から1校を選択、高校球児となり甲子園を目指そう。高校野球を忠実に再現。

自分の母校を登場させれば感情移入倍増？

Vol.10 77Pへ

高校生らしくないユニフォーム

実質的に、実名で遊べる仕掛けが楽しい。従来の野球ゲームで、方向キーで塁や球種を指定するシステムに慣れていたため、各ボタン1つずつに塁や球種が割り当てられているのにはとまどった。が、それも最初の数試合だけ。慣れると、むしろこちらのほうが遊びやすく思えるほどだ。セットポジションから投げる投手など、選手のリアクションがリアルで、まるでTV中継みたいだが、それを見ずにサクサク進めるモードがあってもいい。練習試合による選手育成要素を、もっとフィーチャーすると面白そうだ。（櫛田）

6

中途半端さが目立つ

返球先を決定するのがボタンであることにかなり違和感があった。また、ボールがバットのどの部分に当たっているのか、判別がつきづらかったところもマイナスですな。ユニフォームをエディットできるのだが、個性を出すまでにはいたっていない。自分で選手を強化する楽しさがあるのかと思えば、練習メニューは自動のようだし。シミュレーションとしての野球ゲームにするのか、アクションとしてのものにするのか、どちらかで徹底的に作り込んでほしかった、というのが正直なところ。どっちつかずの感じが強い。（MAN次郎）

4

キミの母校もたぶんある

相変わらずのデータの多さに圧倒させられる。オレの母校らしき高校もあり、なんか妙にうれしくなってしまった。これだけでワイワイ盛り上がれそうである。で、ゲームをやってみると、これがダレる。投球モーションが遅くてタイミングが非常に合わせづらく、しかもボールが手元で信じられないぐらい曲がる。いくらプロ野球ではないからといって、ここまでデフォルメしなくてもいいのでは？プログラムレベルでもう少しがんばってもらわないとデータが泣く。ユニフォームエディットももっと細かくできればいいのに。（TETSU）

4

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ラングリッサーIV

8月1日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.33

●日本コンピュータシステム（株）メサイヤ
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーションRPG）
●バックアップ（3コ・27ブロック）
●1人用
●スペシャルパッケージ／6,800円

入り組む人間関係と物語の展開
完成されたシステムと、奥の深いシナリオに定評のある、人気シリーズに最新作が登場！

うるし原キャラは、今回も魅惑的だぞ。

Vol.27 162Pへ

温故知新で大成功！
つい、新しい試みばかりに目がむいてしまうゲームが多い中、あえてシリーズの原点、SLGの原点に戻った感のある今回の「ラングⅣ」ですが、これが成功だった！システム的には「Ⅱ」や「デア〜」に近いもので、とても遊びやすい。初心者も絶対大丈夫。やはり「ラング」はこれが一番！　グラフィックの美麗さ、ストーリー設定、戦略性の増加といった基本のレベルアップに力を注いでいる姿勢も◎。残念なのはアニメーションがなかったことくらいかな。男性ファンは女性キャラの露出度が抑えられているのが無念かも。（ようこ）
9

あまりにていねいな作りに驚き
「見た目で人を判断するな」とはよく言いますが、それはどうやらゲームにも当てはまるようです。このシリーズは今回が初めてで、これまではいわゆる「美少女ゲーム」だとか思っていたんですが、いい意味で裏切られました。スタート時のゲームの説明や、ゲーム中にある戦闘についてのアドバイスなどをはじめとし、全体的にとてもていねいな作りだし、肝心のストーリーもありがちな展開ながら、早く次に進みたいという気持ちにさせてくれる。ただ、戦闘画面が古くさいのと、「ぬおッ」っと思わせる斬新さがないは残念。（明石家）
7

昔のシステムに戻って安心！
サターンでは2作目となる本作は、前作の「ラングⅢ」と比べてシステムが一新された。というよりは、他機種で発売された旧作のシステムに戻ったと表現したほうが、ファンにはわかりやすいかな。前作のファジーな戦略性が、それまでにあったラングのうま味を落としてしまっていた感があるだけに、今回の改善は喜ばしい要素の1つになっている。これによって復活した指揮官と傭兵の絶妙なバランスと、起伏のあるシナリオやシナリオ分岐による主人公たちの極端な生き様も健在で、心地よく遊べそうだ。万人にオススメ。（まさ）
9

黒の断章

8月8日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●OZクラブ
●6,300円（18歳以上推奨）
●ADV（ホラーアドベンチャー）
●バックアップ（1コ・65ブロック）
●1人用
●シャトルマウス対応

謎が謎を呼ぶ……
渋めのグラフィックと完成度の高いストーリーが人気のホラーADV。パソコンからの移植。

あのクトゥルフ神話をモチーフにしている。

Vol.26 118Pへ

渋い探偵ものが好きな人におすすめ
画面をクリックして手がかりや情報を入手……というオーソドックスなアドベンチャー。登場するキャラクターなどの絵柄は好みが分かれるところかな。各シーンがていねいに描かれていて、好感が持てるね。画面のすみずみまで情報が詰め込まれているけど、探すのはそれほど難しくなかった。ただ、何度も同じ個所をクリックしないとフラグが立たないのはちと面倒かも。ストーリーは探偵物にありがちなものだけど、非常に練られていて、先が気になるうまい作り。あまりアドベンチャーが得意じゃない人にも楽しめるかな。（REI）
7

コレ系が好きなら楽しめるはず
それぞれの人物がうまく演出されている。また、事柄がゆっくりと1つに集約されていく、そんな流れがナイス。このテのダークなイメージのアドベンチャーが好きな人ならきっと楽しめるはず。ただ、2人の主人公の切り替えがわかりづらい点と、ユーザーインターフェイスが少々悪いのが難点。特に後者のせいでゲームテンポが悪くなり、せっかくのストーリーのおもしろさに水をさしているようにも思えるのだ。選択する物体、体の部分などに合わせ、アイコンが変化するなどの工夫が欲しかったところ。（明石家）
7

良質の娯楽作品として評価したい
ゲームはよくも悪くもオーソドックスなアドベンチャーながら、プレイヤーを世界に引き込む雰囲気づくりの妙に惚れました。自分自身、クトゥルフ神話は少しかじった程度の知識しかなかったが、それでも十分楽しめた。グラフィック面は文句なしのクオリティだし、大人向けを意識した重厚なシナリオも秀逸。ただ、中盤以降、クライマックスに向け話がテンポ良く進むだけに、序盤つまらない部分で引っ掛かる箇所が2、3あるのが気にはなった。まあ、先を知りたいがためのもどかしさゆえ、あまり苦にはならんけどね。（菅）
8

編集部総評
今回はレベルの高い作品が多数登場。渋く、明るく、色っぽく、と目移りするかも。次回はソフトも増えて、4ページ!!

適度に難しい「ロックマン」、細かいとこまで探索できる「黒の断章」がオススメ。「ラスプロ」も、ゲーム自体はいいカンジ。（美緒）

「ラングリッサー」など全体的にナイス。そのジャンル、系統が好きなら即購入しましょ。ハズレはないはず。（明石家）

今回はなかなかの佳作揃いでうれしい週だ。で、キャラの魅力、ゲーム的な魅力を兼ね揃えた「ラングリッサー」がイチオシ。（爆弾岩）

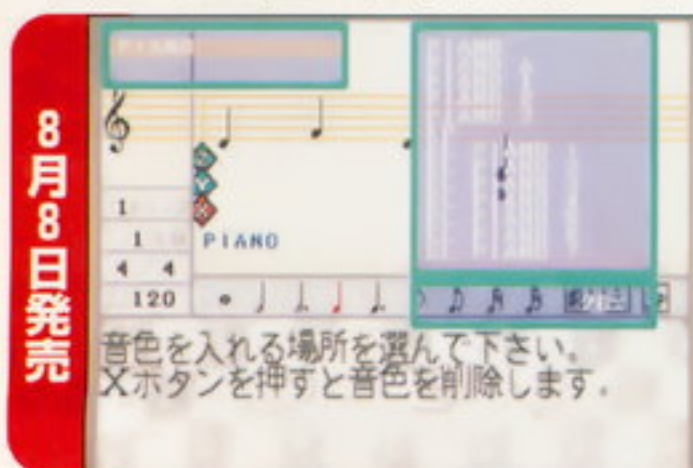
新着ソフトチェーック!!

今回は注目の対戦格闘と、サターンのMIDI機能を使った、初の音楽制作ツールの2本を先行紹介。サターンの可能性がまたひとつ増えたのがうれしいよね。

サターンミュージックスクール

8月8日発売

使用サンプルの完成度 100%

●WAKA
●8,800円（全年齢推奨）
●SLG+DTM（演奏練習&作曲ツール）
●バックアップ（曲の長さによりブロック数は変化）
●1人用

サターン本体内蔵のMIDI機能を生かした、初のミュージックソフト。

市販のキーボードとケーブルを揃えれば、即、楽器として使えるのがポイント。メインのピアノレッスンモードは、初心者であればあるほど、ありがたみが実感できるはず。いい意味でシンプルだ。作曲やアレンジができるモードは、構造自体はそれほど複雑ではないものの、インターフェイス面での不親切さが目立ち、“おまけ”感は否めない。また、せっかくのMIDI対応なのに、シーケンサなどの外部機器と信号のやりとりができないのはやや不満。これ自体を完結したものとして楽しむぶんには問題ないのだが……。（E）

マーヴル・スーパーヒーローズ

8月8日発売

使用サンプルの完成度 100%

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（格闘アクション）
●無限コンティニュー制
●1〜2人用（対戦）

マーヴルコミックスを代表するヒーロー達が集合。壮絶なバトルがはじまる！

本作は拡張RAMカートリッジに対応しているということで、アニメーションが滑らかに表現されている。拡張RAMなしでプレイしてみて、その必要性をひしひしと感じさせられました。派手なアクションを実に多くのアニメ数で表現していたんですね。プレイ感覚に違和感はなく、総合すると完成度は非常に高いものになると思われるが、デカキャラが暴れると若干だが処理落ちが目立ちます。爽快感がウリなゲームだけに、エリアルレイブ（連続技）などのタイミングを要する操作に支障をきたす処理落ちは少し痛いかも。（まさ）

裏技a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

人生ゲーム、mr.BONESと人気ゲームの裏技を紹介。
今週はうれしいステージセレクト技が2本あるぞ。

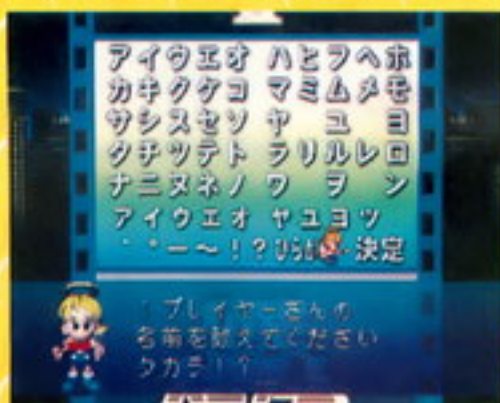
人生はゲ〜ム♬ってキミたち知らないよね？ 角川映画&南佳孝

イラスト／Jerry

DX人生ゲームII
ゲーム中でもパーフェクトな人間になってみたい!?

1級　宮城県／岸田 直美クン

一家に一本は欲しい人生ゲーム。ステータスと持ち金を最高値にする裏技を紹介だ。やり方は簡単。名前を「タカラ!?」と入力するだけ。スタート時からすべてのパラメーターが最高になっているので、ゲーム中ではこれ以上、あがることはない。1人でイベントを楽しみたい人にオススメ。

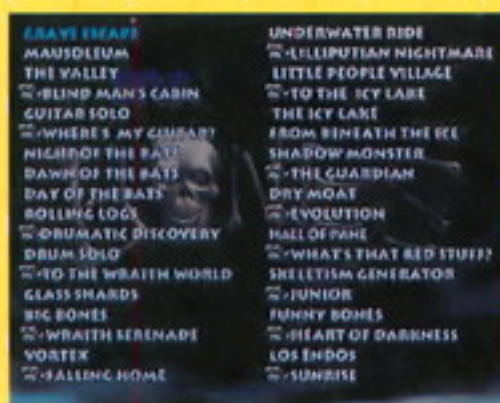
★ポイント★
キャラクターの名前を「タカラ!?」にする。

入力をカタカナに直すのを忘れずに。

こんな赤ちゃんの時からスゴイ金持ち。パーティプレイでは使っちゃダメだぞ。

mr.BONES
骨の髄まで遊び尽くしたい人にオススメのステージセレクト

1級　神奈川県 内堀 敦史クン

リアルな骨の動きと、愉快な攻撃&アクションが人気のmr.BONES。このゲームに骨抜きになっているキミに朗報。どんなステージも楽に行けるステージセレクトの裏技を紹介だ。これで自分のお気に入りステージを好きなだけ遊べるぞ。ムービーだけを続けて見るっていうのも楽しいかもね。

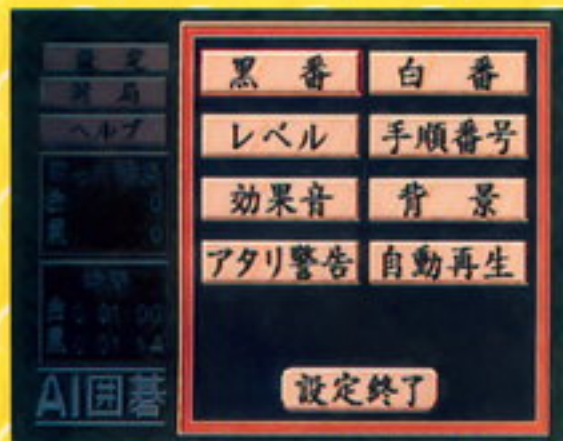
★ポイント★
「LEVEL SELECT」画面でR・L・R・R・L・R・L・L・R・L・R・Rと入力する。

DISC2のステージも全部遊べてしまうのだ。

自分の好きなステージがいつでも選べてしまうぞ。

AI囲碁 サターン版
囲碁を極めし者に捧ぐ真の最強モード

2級　編集部提供

囲碁をこよなく愛する渋い人へ。設定レベルの「最強」よりも強い、真の最強モードで対局できる裏技を紹介だ。

★ポイント★
対局中に「設定」画面に入り、X・X・Y・Zと入力する。

これが設定画面。裏技が成功すると、左下の「AI囲碁」のロゴが白から水色に変わる。

GAME-WARE Vol.5
どんなに弱い戦闘員だって手術さえ受ければこっちのもの

3級　東京都／ツボ魔神

ソフトの中に入っているミニゲーム「世界征服株式会社」で、怪人になるための試験である戦闘をしなくても、手術に行ける裏技だ。

★ポイント★
特訓で10週経過した後のステータス表示画面で、Zを押しながらCを押す。

戦闘前のステータス表示画面でコマンドを入力する。

ザ・クロウ
復讐の舞台はどこにする？ 今週のステージセレクト技 Part2

3級　編集部提供

格闘ゲームの要素を盛り込んだアクションゲーム「ザ・クロウ」のパスワードを一挙公開。クリアできない人は内緒で使っちゃえ。

ステージ	パスワード
PIER	YBYYAXYXBA
BOAT	BBBBYXBBBA
TOMB	YAYAXYYABA
GRAVE	BYBYXBBYXA
CHURCH	YYYYAXYXXA
DEAD	BYBYXAABXA
CLUB	YAYAAYBAXA
TOWER	BBABXXBYYB
BORDER	YBBBAXYXYA
FINALE	BBBAXXBBYA

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記のあて先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係まで

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	6,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	25日	スレイヤーズ　ろいやる	6,300円	角川書店／ESP	3D･RPG	
	25日	バイオ ハザード	4,800円	カプコン	ETC	
	25日	セガサターン用ワープロセット（デジタルカメラ対応版）	36,800円	光栄	周辺	
	25日	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット（デジタルカメラ対応版）	19,800円	光栄	周辺	
	25日	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	25日	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	5,800円	レイ・アップ	デジコミ	
	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S･RAC	
8月	1日	ラストブロンクス	6,800円	セガ	格闘ACT	②
	1日	ロックマンX4	5,800円	カプコン	ACT	
	1日	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	6,800円	カプコン	ACT	初回特典つき
	1日	GO III Professional　対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	1日	激突甲子園	5,800円	魔法	SPT&ACT	
	1日	ラングリッサーIV<レギュラーパッケージ>	5,800円	メサイヤ	SLG	
	1日	ラングリッサーIV<スペシャルパッケージ>	6,800円	メサイヤ	SLG	
	7日	南方珀堂登場	5,800円	アトラス	ADV	②
	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	8日	テラクレスタ3D	6,800円	日本物産	SHT	初回音楽CDつき
	8日	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧、18推
	8日	天下制覇	6,800円	イマジニア	SLG	
	8日	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	8日	ぱにっくちゃん－初回限定キャラクターBOX－	7,800円	イマジニア	ADV	
	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
	8日	黒の断章	6,300円	OZクラブ	ADV	18推
	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	5,800円	カプコン	格闘ACT	RAM
	8日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	3.000円	Sada Soft	ETC	
	8日	ルパン三世　クロニクル	5,800円	Spike	ETC	②
	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	2,800円	タイトー	PUZ	モデム必須
	8日	古伝降霊術　百物語	5,800円	ハドソン	ETC	
	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	9日	サターンミュージックスクール	8,800円	WAKA	ETC	
	9日	サターンミュージックスクール(MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版)	22,400円	WAKA	ETC	
	22日	スコーチャー	5,800円	アクレイムジャパン	未定	マルチ
	22日	VIRUS(ウイルス)	6,800円	ハドソン	ADV	③
	22日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	14,400円	バンダイ	ACT	ツイン
	22日	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	5,800円	バンダイビジュアル	SLG	
	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	29日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	29日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	マウス
	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	6,800円	バンダイ	TAB	
	29日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	29日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	
	29日	WHIZZ（ウィズ）	5,800円	ビー・ファクトリー	ACT	
	29日	DARKSEED II	5,800円	ビー・ファクトリー	ADV	
	未定	ファイナリスト	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	SHT	
	未定	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン／NMS	SHT	
9月	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	2,800円	コンパイル	A・PUZ	モデム必須
	11日	三国志IV with パワーアップキット	7,800円	光栄	SLG	
	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
	11日	★森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	6,800円	SEGA・ORACION	ETC	②
	11日	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	11日	シルエットミラージュ	5,800円	トレジャー	ACT	
	11日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	6,800円	日本シスコン	TAB	
	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	5,800円	KAZe	TAB	
	18日	My Dream～オンエアが待てなくて～	6,800円	日本クリエイト	SLG	②
	25日	★新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カードライブラリ	4,800円	セガ	ETC	
	25日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	25日	維新の嵐	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版）	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版）	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	4,800円	ダイキ	PUZ	18推
	25日	桃太郎道中記	6,800円	ハドソン	TAB	
	中旬	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	下旬	デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック>	7,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	下旬	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテインメント	SHT	
	下旬	★機動戦士Zガンダム　後編 宇宙を駆ける	6,800円	バンダイ	SHT	
	未定	あすか120% リミテッド BURNING Fest	5,800円	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	怒首領蜂（ドドンパチ）	5,800円	アトラス	SHT	
	未定	エルフを狩るモノたち－花札編－	6,800円	アルトロン	TAB	18推
	未定	DESIRE	6,800円	イマディオ	ADV	18推、②
	未定	ソビエトストライク	5,800円	EAV	SHT	マルコン、アナログ
	未定	ストリートファイターコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
	未定	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
	未定	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
10月	2日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	6,800円	キッド	ADV	18推
	2日	毛利元就　～誓いの三矢～	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	2日	サムライスピリッツ天草降臨	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	9日	デッド　オア　アライブ	5,800円	テクモ	格闘ACT	
	23日	全日本プロレス featuring Virtua(仮称)	5,800円	セガ	格闘ACT	
	23日	☆ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
	23日	銀河英雄伝説　plus	5,800円	徳間書店	SLG	
	23日	仙窟活龍大戦 カオスシード	5,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	
	30日	レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
	上旬	Cross Romance（クロスロマンス）～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	
	下旬	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定	★トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
	未定	ジーベクター	5,800円	ソフトオフィス	SHT	
	未定	ぱすてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
	未定	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
	未定	TILK～青い海から来た少女～（仮称）	6,800円	TGL	S･RPG	
	未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定	☆Tactics Formula	未定	セガ	TAB	マルチ
	未定	スティープ・スロープ・スライダース	未定	パック・イン・ソフト	SPT	
11月	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
	13日	★サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ（仮称）	未定	セガ	ETC	
	20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
	下旬	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	下旬	NOON(ヌーン)	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
	未定	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
	未定	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	未定	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	ボールディランド	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	デジグトーマス・マックナイト	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	未定	デジグラッセン	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
12月	11日	マリア(仮称)	6,800円	アクセラ	ADV	
	未定	ファーランドサーガ(仮称)	6,800円	TGL	S・RPG	
	未定	速攻生徒会	5,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	悪魔全書2（仮称）	未定	アトラス	ETC	
	未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
	未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
夏	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	ゼルドナーシルト	6,800円	セガ	S･RPG	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	未定	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	未定	セガ	RPG	マルコン
	未定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	ティンクルスタースプライツ	未定	ADK	SHT	
	未定	七ツ風の島物語	未定	エニックス	A・RPG	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	☆POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	湾岸トライアルLOVE	未定	パック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
	未定	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	④
	未定	R?MJ The Mistery	未定	バンダイ	ADV	
冬	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	WORDS(ワーズ)	6,800円	セガ/ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ		
[illegible]	未定	SONIC R(仮称)	未定	セガ	ACT	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	ワンダー3/アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	未定	エルフ	ADV	18推、マウス
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ウィザードリィネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	ジュンクラシック(仮称)	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	☆POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	パイオニアLDC	A･RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	未定	リバーヒルソフト	SLG	
98年3月	未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年新春	未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
97年春	未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	★卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
	未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
98年夏	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定	未定	All Star Baseball	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	キリングタイム	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	魔法学園ルナ！	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	未定	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
	未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	未定	セガ	ACT他	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	バトルスポーツ	未定	アクレイムジャパン	A･SHT	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S･RPG	18推
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	未定	カプコン	ADV	③
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
	未定	バーチャパーク `THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	悪魔城ドラキュラX月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A･SHT	
	未定	★実況Jリーグサッカー	未定	コナミ	SPT	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

「美少女はいい」だなんて、博士もだんだんオカシクなってきました。
それとも、わかってきた、というべきでしょうか……。

第25回

画面からの視線

藤崎「他にも色々あったよね。
……………。

作品25
「ときめきメモリアル
~forever with you~」
コナミ
1996.7.19.
6,800円(9,800円)/SLG

恋がしたくなって「ときめきメモリアル」を始めた。きっかけは「リアルサウンド~風のリグレット~」だ。

「リアルサウンド」は音だけで恋の気分を味わうゲームだ。このゲームを楽しんで、その余韻に浸っていて、なにか別の世界へ行きたい気分になってきた。「見える」恋がしたくなったのだ。

「リアルサウンド」も、システムとしては音だけのゲームだが、実際に体験するのは恋の光景だった。音を聞きながら、脳が一生懸命に光景をつくりだす。それを想像し、そこに浸りながら、ゲームを進める。「リアルサウンド」では、音はあたえられているから、かえって「視覚」のほうにエネルギーが注がれる。おそらく「リアルサウンド」を体験していた最中のぼくの脳は、視覚的なイメージを作り出そうとフル回転していたにちがいない。聴覚的な情報をたよりに、ビジュアルを作るのだから、記憶やら、合成やら、脳の中ではとんでもない作業で、てんてこ舞いだったはずだ。そんな刺激的な体験が「リアルサウンド」の楽しみだった。

しかしゲームを終えて一段落すると、ちがうタイプのゲームもしたくなる。ビジュアルをあたえてほしい。ともかく「見える」美少女との恋をゲームで楽しみたい。そこで「ときめきメモリアル」となった。

ゲームを始めて、新鮮だったのは、そこに映像がある、ということだ。当たり前のことだが、音ばかりのゲームをした後には、けっこう驚きだ。逆の言い方をすれば「リアルサウンド」は、映像全盛のゲームにアンチとして登場し、それゆえにゲームの映像を「再発見」させるものであったのだ。

『ターバンの少女』フェルメール

ゲーム機とテレビ画面が作り出す映像には、たしかに「力」がある。画面がチラチラ光っているだけで、それをぼんやりと見ているだけで楽しい。

マイクル・クライトンの新作小説『エア・フレーム』(早川書房)に、ゲームではなくテレビだが、そのテレビ画面の光について書いたこんな文章があった。

「ときどき、居間のなかを見まわしてみると、いちばん生き生きしているのはテレビであるように思えることがある。明るくて、鮮やかな。テレビにくらべれば、実生活など色褪せたものだ。」

ここで書かれている、テレビの「明るくて、鮮やか」という点では、ゲームにつないだテレビ画面のほうが、より強烈だ。ゲームセンターなど、光と音の洪水だ。テレビモニターは、色が付いて光っているだけで、人を魅了する力が十分にある。

それにくわえて「ときめきメモリアル」には美少女が登場する。つくづく映像は楽しい、と思う。ところで、藤崎詩織を見て、新鮮な気分になったが、それは彼女の顔が美形だから……だけではなかった。ぼくは彼女の顔や容姿のつくり以外のものにひきつけられたのだ。

それは、「目」だ。こちらを見る視線だ。

藤崎詩織は、まっすぐこちらを向いている。画面を見るぼくと、目が合う。

目が合う。それが映像の何よりの力であり、映像にふれる自分の心の癒しになる。

美術史上の名画にも、この「視線」をうまく描いたものも多い。フェルメールの描いた少女は、少しひかえめにこちらを見ている。その目と、自分の目が合う。

映像や美術というのは「見る」ものだが、その視覚体験の究極ともいえるのは、やはり「目」が合うことだろう。

だから、藤崎詩織は、目の大きい少女に描かれているのかもしれない。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。先日、生まれてはじめて東京のホテルに泊まった。窓の外は渋谷の街。熱海に住み、静岡県人になると、東京は「出張先」なのだ。

週刊布施アカデミア
マイクル・クライトン特集にちなんで、映画『ロスト・ワールド』や懐かしの『ジュラシック・パーク』などを批評してます。「電脳・布施アカデミア」はインターネットにある博士の研究所。あなたも博士と地球の「リアル」について考えてみませんか? URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。

7月11日号のプレゼント当選者

セガAM2研●サイン入りソフト（3名）岡山県・中村貴美子、群馬県・濱田達哉、京都府・坪井秀之／セガ●セガグッズセット（1名）兵庫県・横山奈緒美／コナミ●「ときめきメモリアル」ジグソーパズル（5名）茨城県・朋原和也、愛知県・足立恵正、埼玉県・栗原理、大阪府・三浦光司、埼玉県・井出太一／トミー●芽美ちゃんセル画（5名）東京都・橋本和郎、和歌山県・寺井久志、山口県・秋富正浩、茨城県・薄田秀亜己、東京都・加藤邦彦／EAV●「シェルショック」LPレコード（3名）富山県・長沼寛、愛知県・井川達雄、神奈川県・大久保知明●「羅媚斗」ステッカー（10名）山形県・黒田美穂、静岡県・山村由美、東京都・土子文香、兵庫県・高橋信弥、兵庫県・大森賢矢、愛知県・竹下良介、千葉県・前畑桜、京都府・新田健司、千葉県・三森庸介、神奈川県・愛宕俊介／コンパイル●「ぷよぷよSUN」テレカ（3名）山口県・前田英城、静岡県・一柳佳織、神奈川県・藤原笙子／マイクロキャビン●「英雄志願 GAL ACT HEROISM」サイン色紙（1名）三重県・佐藤宗郎／エクシング●およよ人形（20名）群馬県・鶴岡哲也、京都府・金子耕太、栃木県・手塚智志、京都府・橋本光治、大阪府・三木広之、兵庫県・田中勝江、愛知県・松浦慎一、神奈川県・中野浩一、東京都・遠藤健一、兵庫県・山野直基、東京都・田島隼人、鳥取県・飯田浩之、岩手県・高橋弘哉、茨城県・佐藤昌幸、大阪府・吉岡和樹、東京都・中島祐太郎、愛知県・前島好雄、京都府・芳賀武士、神奈川県・前野庸司、東京都・猪狩洋子／日本クリエイト●「トライラッシュデッピー」ソフト＋MyDreamティッシュ（3名）福岡県・高島秀昭、岐阜県・林恭啓、和歌山県・岡崎充宏●「MyDream&MAMI♥OMOレディオキャラバン」ステッカー（10名）東京都・花沢顕二、大阪府・宮下良児、神奈川県・今井和隆、東京都・田中悠一、静岡県・笠原信二、兵庫県・滝本昭仁、奈良県・十島淳也、愛知県・志賀孝大、富山県・岡崎隆介、福岡県・門司京輔／スパイク●「ルパン三世」オリジナルポストカード3枚セット（3名）千葉県・浅利喜文、東京都・今泉輝志、福島県・緑川督規／テクモ●「Jリーグ GoGoGoal！」ソフト（3名）大阪府・山内章裕、山口県・石津匠一朗、北海道・北田晶大／バンダイビジュアル●飯島真理直筆サイン入り美樹本晴彦イラストコピー（4名）東京都・雨島孝太、北海道・沖崎聡、岡山県・平井大輔、熊本県・北側竜司●「超時空要塞マクロス」テレカ（5名）東京都・西村文伸、千葉県・柿本信幸、埼玉県・森川千秋、東京都・谷澤鉄平、神奈川県・松本朱梨／ココナッツジャパン●寺田憲史サイン入りポスター（5名）神奈川県・有村正、東京都・増子裕史、島根県・藤原俊治、高知県・野村圭一郎、神奈川県・伊佐野顕二●「エンジェルグラフィティ」ソフト（5名）広島県・足利幸治、兵庫県・石上孝志、東京都・吉崎一貴、兵庫県・中川和敏、神奈川県・笹岡佳代／ナグザット●つり用品セット（5名）福岡県・谷貴文、福岡県・田崎嘉信、山口県・押川勝、神奈川県・須佐哲也、長野県・傘木章太／アトラス●プリクラグッズセット（3名）東京都・小山由利、埼玉県・山田恵子、千葉県・大野弘子／タカラ●特製ポスター＋カードケースセット（10名）神奈川県・松下真人、岡山県・松岡和也、宮城県・渋谷修、東京都・山口保則、東京都・三輪幸弘、徳島県・尾形昌彦、福島県・藤田正衛、埼玉県・山形健一、茨城県・野田知良、千葉県・井坂淳／トンキンハウス●「Cat the Ripper-13人目の探偵士」ソフト（1名）千葉県・土屋龍飛／編集部●セガサターン対応ソフト（20名）神奈川県・浜島昇二、香川県・安藤武司、福島県・高田佑介、長野県・大原和明、福岡県・宮下伸爾、東京都・浅野勇二、岩手県・金沢修次、京都府・佐々木義一・東京都・原田則武、千葉県・宮沢良介、鹿児島県・大島雄哉、千葉県・永原英作、福島県・市原滋、愛媛県・網島孝司、青森県・岩下真人、石川県・花岡勇作、大阪府・間島武史、愛知県・飯田賢矢、静岡県・大橋洋佑、神奈川県・小嶋康隆

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　松本真弓　関　則義　遠藤恭子　山本宗太／編集協力　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚井一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　修羅騎士鷹　中島健次　飯田ＲＥＩ　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　内田　聡　Ron Demand(岩片　翼)　緒形光哲／レイアウト　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井　良　荒井英一　都留英一　松永和章　遠藤　勝　青木直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩織　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　ケイズグラフィック　三共社／ＤＴＰ　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子　辻順一　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山朋徳／印刷　大日本印刷株式会社

編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

「スレイヤーズ」の世界を十二分に楽しむことができる本作。キャラクターたちの“らしさ”は大いに生かされているし、原作通りに総出演する声優さん達にも注目。とにかく、よくしゃべる！　スレイヤーズファンは、絶対に見逃せないぞ！

（小菅）

セガサターンマガジン8月15日号は

8月1日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03・5642・8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは８月１日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol.30の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年７月25日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「サイバーボッツ」超限定ソフト＋シークレットファイル＋会報セット●1名

非売品／提供：カプコン

前に“お宝鑑定”で鑑定してもらったサイン入りソフトと、小冊子類をセットでプレゼント。マニア垂涎の品だぞ!!

3 「センチメンタルグラフティ」トレーディングカード●5名

発売中／提供：編集部

ソフトの発売はまだだけど、すでにブレイク中の「センチメンタルグラフティ」。そのトレーディングカードをプレゼントするぞ。お気に入りのコは入っているかな？

4 門井亜矢先生サイン入り「下級生」小説●3名

発売中／提供：KSS

ゲームとちょっと違った雰囲気を味わいたい人に。キャラクターデザインの門井あや先生のサイン入りだよ！

『獣神珠』争奪の戦いが幕

凄い奴等がやってきた！背に獣神を召喚し特殊能力を発揮、攻撃する新格闘、その名は『羅媚斗』!!傘、帯などそれぞれ得意とする武器を持つ全8キャラクターが魅せる迫力の必殺技が、リアルさを追求した接近戦の攻防が、キミを熱くさせる！戦いに勝利すれば相手の獣神の力を身につけることができるパワーアップシステムを導入。・・・富と自由を賭けた白熱バトルの頂点に立つ者は・・・誰だ!?

●倒せ！　8人の暗殺者たち!!
選択できるキャラクターは全部で8人。誰か一人を選び出し、全ての相手を倒すんだ！最後には恐るべき相手が・・・!!

●奪え！　8つの“獣神珠”!!
それぞれのキャラクターが持っている“獣神珠”を集めることによって、自由と富が得られる。自由と富を得るため、戦い続けるんだ！

●放て！　獣神アタック!!
プレイヤーキャラに加え、パートナーとなる獣神（動物霊）が呼び出せる。キャラクターの行動を手助けしてくれたり、攻撃に手を貸してくれたり、多彩なアクションが展開！

●かわせ！　瞬時の防御システム!!
攻撃の一種として、相手の連続技を受け流す防御“払い”を導入。攻撃を受け流された相手は、体勢を崩されよろめく。その瞬間に反撃し、攻守を瞬時に入れ替えることができるぞ！

●生み出せ！　オリジナル連続技!!
必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第でオリジナルの連続技を組み立てることができる。

イギス
～Egith～

玉蘭
～Yu-Lan～

エディ
～Eddy～

烏鈴
～Wu-Ling～

セガサターン専用ソフト
羅媚斗 RABBIT
（格闘アクション）
好評発売中
標準価格：5,800円(税別)

ELECTRONIC ARTS™

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金)

をあける!!

SEGASATURN

羅媚斗
RABBIT

レックス
〜Rex〜

蛇蛟
〜Ja-Koh〜

天人
〜Tian-Ren〜

猴猿
〜Hou-En〜

Counter!

戦っていると　気が楽になるの‥‥。

セガサターンマガジン 1997.8.8. Vol.27
1997年8月8日発行（毎週金曜日発行）第13巻27号通巻183号
発行人・岡崎　真　編集人・和田　裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
特別定価350円
本体333円

Printed in Japan
T1123402080353
雑誌23402-8/8